GRÖSSERES HEFT, 10% MEHR INHALT!

PC Games — Wissen, was gespielt wi[rd]

MAGAZIN

WINDOWS 10

Auf 6 Seiten: Wie spieletauglich ist das neue Betriebssystem von Microsoft geworden?

FALLOUT 4

Riesige Spielwelt, umfangreiches Crafting und massig Individualisierungsmöglichkeiten

STAR WARS BATTLEFRONT

Der ultimative Traum für Krieg-der-Sterne-Nerds? Wir haben den Mehrspieler-Shooter der Battlefield-Schöpfer ausführlich gespielt, erklären Spielmodi und verraten, wie hardwarehungrig die PC-Fassung ist!

NO MAN'S SKY

Geniale Weltraum-Sandbox für Erforscher oder die größte Mogelpackung aller Zeiten?

WORLD OF WARSHIPS

Ahoi! Wir sagen euch, wie viel Spaß die Schlachtschiff-variante von World of Tanks macht.

gamescom 2015

Auf über 35 Seiten: Diese Spiele müsst ihr euch auf der Messe unbedingt anschauen!
Inklusive Gratis-Beilage: Großer Gamescom-Guide mit Hallenplänen!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 276
08/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



EDITORIAL

... und es kommt doch auf die Größe an!

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Es gibt keinen schönen Weg, euch diese Nachricht zu überbringen: Die Extended-Ausgabe der PC Games kostet ab sofort 6,99 Euro (49 Cent mehr als zuvor). Diese Preiserhöhung ist aufgrund gestiegener Produktionskosten auch in Verbindung mit den beiden Datenträgern der Extended unabdingbar. Die Magazin-Ausgabe ist von der Preiserhöhung nicht betroffen.

Weil wir die gestiegenen Kosten nicht komplett an euch Leser weitergeben wollen, haben wir uns entschieden, – ebenfalls ab dieser Ausgabe – das Heftformat zu vergrößern. Dank erweiterter Fläche und geschickter Anpassungen beim Layout des Hefts bekommt ihr so etwa zehn Prozent mehr Inhalt. Wir nutzen den Platz für mehr Text auf den Seiten und für eine aufwendigere Gestaltung und Präsentation der Heftthemen. Käufer der Magazin-Variante kommen selbstverständlich ebenfalls in den Genuss des neuen, größeren Heftformats – wie oben angedeutet ohne Aufpreis!

Im Zuge unserer seit mehreren Ausgaben laufenden Frischzellenkur für das Heft haben wir uns darüber hinaus entschieden, diesmal den Testbereich zu überarbeiten. Um es kurz zu machen: Die oft mit redundanten Infos gefüllte Faktenspalte am Ende von Tests hat ausgedient – zugunsten einer längeren Redakteursmeinung und einem aufgebohrten Pro- und Contra-Part.

Wir glauben, dass Spielspaß sich nicht quantifizieren und auch nicht wirklich berechnen lässt. Daher ist die Wertung, die ihr unter unseren Tests findet, auch nicht das Ergebnis einer klinischen, rein objektiven Betrachtung eines Spiels, sondern vielmehr ein Spiegelbild der Erfahrungen, Emotionen und Eindrücke des jeweiligen Redakteurs beim Zocken.

Keine Angst: Alle wichtigen Infos zum Spiel sind im Test natürlich weiterhin enthalten. Im neuen, entschlackten Faktenkasten zu Beginn des jeweiligen Artikels und im Fließtext!

Schreibt uns doch an redaktion@pcgames.de, wie euch die neuen Tests gefallen. Wir wünschen viel Spaß mit dieser spannenden Ausgabe eures Lieblings-Spielemagazins!

Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON

Die bekannte Pen&Paper-Rollenspielwelt von *Das Schwarze Auge* hat mehr zu bieten als etwa nur das märchenhafte und malerische Aventurien. *Demonicon* entführt euch in die finsteren Schattenlande, einem von Dämonen und Krieg heimgesuchten Gebiet. Dort übernehmt ihr die Rolle von Cairon, der mit einer dämonischen Gabe ausgestattet ist. *Demonicon* verstrickt euch in eine spannende Familiengeschichte, in der ihr etliche Entscheidungen treffen müsst, die sich unmittelbar im Spiel auswirken. Dank der guten Vertonung erlebt ihr ein atmosphärisches Abenteuer, das von seinen Geschichten und Charakteren lebt. Zahlreiche Quests und spannende Kämpfe sorgen für gute und rund 20 Stunden umfassende Rollenspielunterhaltung.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Installiert unsere Vollversion von unserer Heft-DVD. Ihr benötigt zur Online-Aktivierung des Spiels einen gültigen Steam-Account. Wie ihr an die dafür nötige Seriennummer gelangt, steht im Hinweis unten auf dieser Seite. Um das Spiel zu starten, ist außerdem ein gültiger Kalypso-Account nötig. Diesen könnt ihr bei der Installation des Spiels erstellen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: 2 GHz Dualcore-CPU, Geforce 9600 GT/Radeon 3800, 2 GB RAM, Win XP
Empfohlen: 3 GHz-Quadcore-CPU, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, 4 GB RAM, Win7 (64 bit)

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Spannende Familiengeschichte mit vielen Entscheidungen
- Original-Setting der Schattenlande aus *Das Schwarze Auge*
- Freie Charakterentwicklung ohne Klassenbindung möglich
- Actionreiches Kampfsystem mit mächtigen Kombos
- Zahlreiche Quests und Geschichten sorgen für Rollenspielfeeling
- Umfangreiche Kampagne mit zwei verschiedenen Enden
- Eine Vielzahl an Ausrüstungsgegenständen und Waffen
- Gefährliche Monster
- Abwechslungsreiche Questgebiete
- Anspruchsvolle Bosskämpfe
- Gut vertonte Dialoge
- Auswirkungen von Entscheidungen sind im Spiel sichtbar.
- Vier ausbaufähige Zauberschulen
- Alchemiesystem mit vielen Rezepten zur Trankherstellung



In *Demonicon* geht es mitunter recht blutig zu und ihr bekommt es zum Beispiel mit einem Menschenfresser zu tun.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Das Schwarze Auge: Demonicon

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Das Schwarze Auge: Demonicon

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

VIDEOS (VORSCHAU)
- Fallout 4
- For Honor
- Mirror's Edge: Catalyst



INHALT DER 2. DVD

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Let's Play – Kingdom Come: Deliverance
- Minecon 2015 – Infos im Überblick
- Overwatch

VIDEOS (TEST)
- Lego: Jurassic World
- Ronin

VIDEOS (TRAILER)
- Assassin's Creed: Syndicate
- Deus Ex: Mankind Divided
- Dishonored 2
- FIFA 16
- Games TV 24
- Hitman
- Starcraft 2: Legacy of the Void
- Star Wars: Battlefront
- Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
- Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
- Tom Clancy's The Division

VIDEOS (VORSCHAU)
- Anno 2205
- Just Cause 3
- No Man's Sky
- Rise of the Tomb Raider
- Star Wars: Battlefront



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Das Schwarze Auge: Demonicon* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 08/15



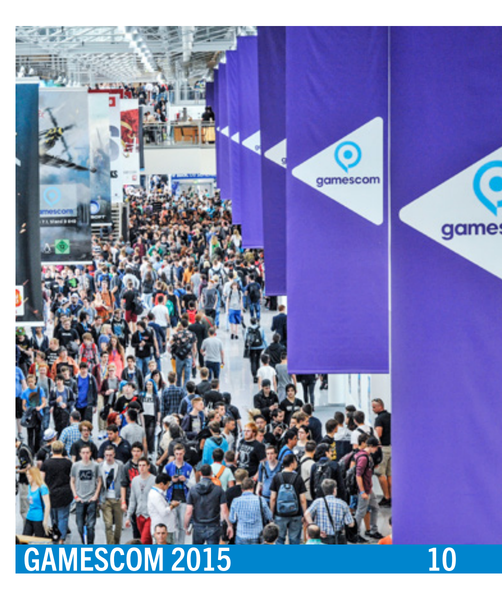
Kann Dice die Zweifler und Skeptiker davon überzeugen, dass *Battlefront* kein simples *Battlefield*, lediglich mit *Star Wars*-Skins wird? Wir haben es intensiv angespielt und liefern euch unsere Eindrücke.

AKTUELL

TEST

MAGAZIN


PORTAL STORIES: MEL 58



GAMESCOM 2015 10


FOR HONOR 24



FALLOUT 4 28

SERVICE

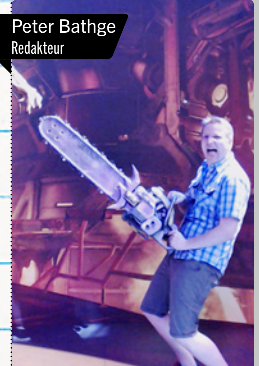
EXTENDED

HARDWARE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

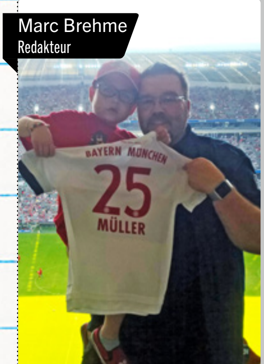
DIE REDAKTION VON PC GAMES

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor:
Was bewegte das Team in diesem Monat?



Peter Bathge
Redakteur

Kann keine Fragezeichen mehr sehen:
Nach 35 Stunden mit *Batman: Arkham Knight* ging ihm die Suche nach den Riddler-Trophäen nur noch auf den Geist.
Wünscht sich für die nächste E3:
Weniger Foto- und mehr Anspielmöglichkeiten. Selber spielen statt Selfies machen!
Freut sich schon:
Auf den Lesertreff auf der Gamescom und bittet um zahlreiches Erscheinen aller Köln-Besucher mit PC-Games-Affinität.



Marc Brehme
Redakteur

Besuchte:
Mit seinem Sohn zum ersten Mal den FC Bayern in der Allianz Arena zur Team-Präsentation für die neue Saison und war nach dem Fan-Shop geführt um ein Monatsgehalt ärmer.
Hofft:
Immer noch auf eine *Mafia 3*-Ankündigung. Hoffentlich klappt es jetzt auf der Gamescom!
Freut sich:
Auf seinen anstehenden Sommerurlaub und eine gesunde Mischung aus Zocken, Kinobesuchen, Volleyball und Grillfeten.



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Hat sich:
Endlich von den kümmerlichen Resten seines Haupthaares getrennt.
Freut sich auf:
Die Gamescom! Games zocken, Leser treffen, Spaß haben!
Reitet:
Noch immer auf Plötze durch Velen, um die gefühlt eine Million *Witcher*-Quests alleine in diesem Gebiet zu lösen.
Hat zuletzt gespielt:
Victor Vran, Until Dawn (PS4), *Portal Stories: Mel, Batman: Arkham Knight* und *The Witcher 3*.



Sascha Lohmüller
Redakteur

Spielte im Urlaub:
Resistance 3 (PS3), *Batman: Arkham Asylum* & *City*, *Bulletstorm*
Vertrieb sich die Zeit:
Außerdem noch mit Strandausflügen, lauter Musik, Frikandeln mit Pommes, Grillfleisch und holländischem Bier.
Kann:
Den Fraß deswegen jetzt erstmal nicht mehr sehen.
Findet es:
Ein wenig unverschämt, dass ihm Basti Schweini den Wechsel nach ManU jetzt einfach nachmacht.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Gesteht:
Einen Internetzugang zu haben, welcher von dem Unternehmen mit der merkwürdigen, rosaähnlichen Farbe stammt.
Zürnt:
Weil just jenes Unternehmen ihn mit der werkseigenen „Navigationshilfe" sporadisch zwangsbeglücken will.
Giftet:
Weil dieser Umstand offenbar, ähnlich wie Marienerscheinungen, weder von ihm selbst noch vom Kundencenter abgestellt werden kann.



Matti Sandqvist
Redakteur

Geht fremd:
Obwohl das Konto wegen diverser Autoreparaturen und Flugtickets ziemlich leer ist, wurde nun endlich eine Playstation 4 bestellt – das Angebot war einfach unschlagbar!
Überlegt nun:
Ob er auf die PC-Version von *Batman: Arkham Knight* warten soll oder gleich mit der PS4-Fassung loslegen sollte.
Freut sich:
Wie auch Peter auf den Lesertreff auf Gamescom und bittet ebenfalls um zahlreiches Erscheinen.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Her Story, Portal Stories: Mel, Tron 2.0, Sorcery! 2 (Android), *You Must Build A Boat* (Android)
Spielt fast jeden Tag:
Ein paar Runden *Heroes of the Storm*. Komme einfach nicht davon los!
Ist ein wenig enttäuscht:
Vom sehr guten, aber eben nicht brillanten *Arkham Knight*. Sorry, das Batmobil stört einfach.
Hat sich endlich getrennt:
Von seinem bescheuerten Mobilfunkanbieter.
Wünscht seinen Kollegen:
Eine tolle Gamescom!



Stefan Weiß
Redakteur

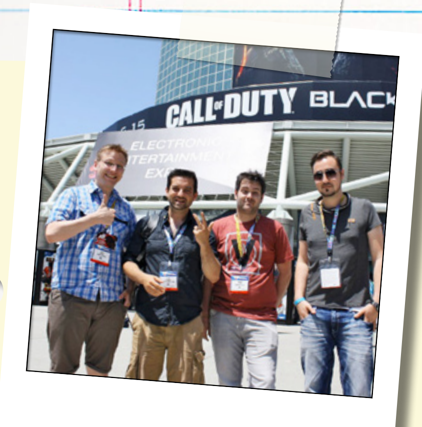
Privater Zuwachs:
Den gab's in Form einer Playstation 4 im Zuge der aberwitzigen Preisnachlässe einiger Anbieter.
Testete und probierte:
Stundenlang verschiedene Taktiken in den Indiespielen *Ronin* und *Legends of Eisenwald*.
Kapiert noch nicht:
Wie das Paradesystem in *Kingdom Come: Deliverance* funktioniert, und bekommt beim Schwertkampf nur aufs Maul.
Freut sich:
Über die neue 100-MBit-Leitung daheim.



Foto: Florian Stangl

DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.





Zurück aus L.A.

Obwohl Peter und Stefan wegen der stressigen Heftabgabe vor der E3 schon mächtig ins Schwitzen gerieten, konnten sie sich in Los Angeles trotzdem richtig austoben. Eigentlich kein Wunder, die grosse Spielemesse gehörte nach Meinung der gesamten Redaktion zu den besten der letzten zehn Jahre. Hoffentlich wird die E3 2016 ebenso gut.



Auf die nächsten 300!

Wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, war es im Juli endlich so weit: Wir haben unseren 300. Podcast in Videoform aufgezeichnet. Zur Feier des Tages hatten fast alle auch ein Hemd angezogen (und Wolfgang zu unserer grossen Überraschung sogar ein sauberes T-Shirt). Dank unserer jovialen Zuhörer hat es auch nicht an kühlen Getränken und Süsskram gefehlt – für die ach so geliebten Schmatzgeräusche war also gesorgt. Wir freuen uns schon auf den 600. Podcast!





Gamescom 2015

INHALT

Eines hat die Gamescom im vergangenen Jahr nicht geschafft: einen neuen Besucherrekord aufzustellen. Nachdem in den Vorjahren die Rekorde nur so purzelten, pilgerten 2014 sogar rund 5.000 Videospiel-Fans weniger als 2013 nach Köln. Grund für Trübsal oder gar Sorge ist das aber nach wie vor nicht, denn 335.000 Besucher an gerade einmal vier Tagen, das ist nach wie vor eine beeindruckende Marke.

Dafür verzeichnete die Messe im Vorjahr einen deutlichen Zuwachs an anderer Stelle: Von 635 Ausstellern aus 40 Ländern 2013 stieg die Zahl auf über 700 Aussteller aus 47 Ländern – wohl mit ein Grund für den in diesem Jahr stark veränderten Hallenplan. An den müsst ihr euch auch als Gamescom-Veteran erst einmal gewöhnen: Die ehemals für Fachbesucher reservierte Halle 4 dient nun als Standort für den „Event Level" und die Fanshop- und Tabletop-Area. Letzterer Bereich ist in diesem Jahr neu und richtet sich an alle Fans von Brett-, Karten- und anderen Gesellschaftsspielen – analog ist ja manchmal auch nicht schlecht. Halle 10, im Vorjahr noch Shopping-Paradies und Event-Ort, beherbergt nun ebenfalls Aussteller-Plätze und den neuen „Family&Friends"-Bereich, der sich vor allem an Besucher richtet, die die Messe mit

DATEN UND FAKTEN

Die Gamescom findet auf dem Gelände der Köln-Messe statt.

ÖFFNUNGSZEITEN:

Tag	Uhrzeit
Donnerstag, 6. August (Ausverkauft!)	10 bis 20 Uhr
Freitag, 7. August (Ausverkauft!)	10 bis 20 Uhr
Samstag, 8. August (Ausverkauft!)	9 bis 20 Uhr
Sonntag, 9. August	9 bis 18 Uhr

EINTRITTSPREISE:

Karten für Donnerstag, Freitag und Samstag sind bis auf Restposten bereits ausverkauft, eine Tageskarte für Sonntag kostet 17,50 Euro im Vorverkauf und 19 Euro an der Tageskasse. Hinzu kommen Nachmittagstickets für 8 Euro, die ab 15 Uhr gelten. Für Schüler, Studenten und Azubis gibt es Ermäßigungen – Ausweis nicht vergessen!



Auch der E-Sport spielt auf der Messe eine große Rolle, ihr könnt etwa Live-Turniere beobachten.

Viele Stände sind aufwendig designt, es lohnt sich also, einmal alle Hallen zu durchstöbern.

LESERTREFF

Wie jedes Jahr findet auch 2015 wieder ein Lesertreff an unserem Stand statt. Dort könnt ihr uns mit Fragen löchern, mit uns fachsimpeln, über Gott und die Welt quatschen und natürlich auch das ein oder andere Goodie abgreifen – je nach Wetter vielleicht auch bei einem kühlen Bierchen. Oder Energy Drink, je nach Vorliebe. Der ganze Spaß findet an unserem Consumerstand (Halle 8, Stand B-042) statt, und zwar am Donnerstag (06.08.) um 17 Uhr und am Freitag (07.08.) um 14 Uhr. Unsere leicht verstrahlten play4-Kollegen sind übrigens auch vor Ort: Am Donnerstag direkt vor, am Freitag direkt nach uns.


Der Lesertreff 2013 – im nächsten Jahr könntet ihr hier auf einem Foto zu sehen sein.

Kindern zwischen 6 und 12 Jahren besuchen. Hier findet ihr Ruhezonen, Sitzecken, Catering-Bereiche und diverse bisher nicht näher benannte Attraktionen für die etwas jüngeren Besucher. Um es mal anders zu formulieren: Für euch als Privatbesucher steht eine komplette, zweistöckige Halle mehr zur Verfügung. Da dürfte wohl ein weiterer Aussteller-Rekord fallen. Die Fachbesucher tummeln sich künftig übrigens zusätzlich zu Halle 4 noch in den Hallen 2 und 3, haben also auch ein wenig mehr Platz und können sich nicht beschweren.

Futter für den Rechner

In den vergangenen zwei Jahren standen ja eher die neuen Konsolen im Fokus der Gamescom. Irgendwie verständlich: Auf die neue Generation der Videospiel-Kästen mussten Couch-Zocker ja auch lange genug warten. Für die PC-Fraktion der Besucher allerdings waren aus diesem Grunde Highlights eher rar gesät. Das ist in diesem Jahr anders: Mit *Master of Orion* und *Anno 2205* buhlen zwei absolute PC-Klassiker um die Gunst der Strategen und mit *Fallout 4*, *Doom* und *Hitman* sind zumindest Multiplattform-Titel am Start, die ihren Serienursprung auf dem PC haben. Hinzu kommen Blockbuster wie *Star Wars: Battlefront* oder *Mirror's Edge: Catalyst*, die auf dem PC wohl die beste Figur machen dürften. Anhand unserer E3-Erfahrungen und bisherigen Gamescom-Infos präsentieren wir euch daher auf den nächsten Seiten die wohl wichtigsten Spiele für PC-Jünger – damit ihr auch ja keinen wichtigen Titel verpasst! ❑

ALLGEMEINE MESSE-TIPPS

So eine Messe ist groß, lang, laut und unübersichtlich – glaubt uns, wir waren schon auf einigen. Umso wichtiger ist es, dass man einige Tipps berücksichtigt. Diese Personen haben's leichter:

DER PLANER

Ein jeder hat seine persönlichen Spiele-Favoriten. Um daher möglichst viele eurer Lieblinge zu Gesicht zu bekommen, solltet ihr euch bereits im Vorfeld informieren, wo welcher Hersteller hockt, um die Wege möglichst kurz zu halten.

DER FRÜHBUCHER

Zum Zeitpunkt, an dem wir diese Zeilen tippen, sind über den Gamescom-Ticketshop nur noch Karten für Sonntag zu ergattern. Für die übrigen Tage müsst ihr auf Restposten bei Saturn hoffen. Das lohnt sich jedoch: Die Tickets sind im Vorverkauf teilweise viel billiger.

DER AUSGEWIESENE

Wer sich *Call of Duty* und Co. anschauen will, sollte daran denken, einen Personalausweis oder Führerschein mitzuführen. Denn nur dann erhaltet ihr ein passendes Altersbändchen und dürft euch Spiele mit den Altersfreigaben USK 12 (grünes Bändchen), 16 (blau) und 18 (rot) ansehen. Und nein: Der Trick mit dem Bart und der tiefen Stimme funktioniert nicht.

DER BUSFAHRER

Der Verkehr rund um die Messe ist ähnlich chaotisch wie das Geschehen in den Hallen. Ergo: Wer Bus, Zug und Straßenbahn nutzt, erspart sich Parkplatzsuche, die meisten Staus und jede Menge Stress. Das Beste daran: Euer Messeticket gilt als Fahrkarte für den Verkehrsverbund Rhein-Sieg und den Verkehrsverbund Rhein-Ruhr.

DER TELEFONIERER

Ihr habt ein Smartphone? Gut. Installiert euch die offizielle Messe-App. Denn dann erhaltet ihr alle Neuigkeiten, und das bequem aufs Handy.

DER SCHNÄPPCHENJÄGER

Wer Elektrogroßmärkte im Raum Köln während der Gamescom besucht, wird über viele Schnäppchen stolpern – diese gelten tatsächlich auch nur für ein paar Tage!

DER PC-GAMES-KÄUFER

Wer unser famoses Heft liest, hat auch oben abgebildetes Heftchen erhalten. In unserem Guide findet ihr nicht nur ein paar allgemeine Messe-Infos, sondern auch äußerst praktische Hallenpläne, falls ihr euch mal verlauft. Und ein paar Spiele, die ihr nicht verpassen solltet, stellen wir euch auch gleich noch vor.

DER SPÄTSCHICHTLER

Der frühe Vogel fängt den Wurm – stimmt normalerweise, bei der Gamescom aber nicht. Denn die Schlangen platzen meist schon um zehn Uhr aus allen Nähten, bundesweiten Sommerferien sei Dank. Wer also damit klarkommt, etwas weniger Zeit auf der Messe zu verbummeln, kann auch die Abendstunden zum Rundgang nutzen, schließlich sind die Hallen bis 20 Uhr geöffnet – mit Ausnahme von Sonntag (18 Uhr).

DIE LESERATTE

Unsere Kollegen von der Games Aktuell fabrizieren auch in diesem Jahr wieder das kostenlose, offizielle Messemagazin *Gamescom Aktuell*. Also: gratis am Messeeingang mitnehmen und immer auf dem neuesten Stand sein!

DER PACKESEL

Rucksack auf, Verpflegung rein. Vor allem solltet ihr genug zum Trinken dabei haben, wenn ihr euch in eine der ewig langen Schlangen einreiht – gerade in der sommerlichen Hitze. Bequemes Schuhwerk ist auch nicht verkehrt.

DER WANDERER

Nicht nur in den Hallen gibt es was zu entdecken. Wer eine Pause von lärmenden Videospielen braucht, kann zum Beispiel in der Outdoor Area hinter Halle 8 entspannen, das Cosplay Village besuchen oder einigen der Bands beim City Festival lauschen – gratis natürlich.


Das City Festival findet zeitgleich zur Gamescom an mehreren Stellen statt und lockt mit Bands für lau.



Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 19. November 2015

Star Wars Battlefront

Von: Peter Bathge

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Feinste PC-Grafik und hervorragende Spielbarkeit: Erkenntnisse aus der Alpha

Wer besonders gut spielt, darf für kurze Zeit in die Haut von schlagkräftigen Helden schlüpfen. Aufseiten der Rebellen sind das neben Luke Skywalker etwa Chewbacca und Han Solo.

Stresstest mal anders: Noch bevor die geschlossene PC-Alpha von *Star Wars: Battlefront* Anfang Juli begann, um die Belastungsgrenzen der Serverstrukturen und des Matchmaking-Systems zu prüfen, sah sich der Mehrspieler-Shooter von Dice und Electronic Arts bereits massiver Kritik seitens der sogenannten Fans ausgesetzt.

Meldungen über ein Spielerlimit von 40 Mann pro Partie, das Ausbleiben von Raumschlachten oder der Verzicht auf steuerbare AT-AT-Walker und Y-Wing-Bomber erzeugten einen regelrechten Anti-Hype, auch befeuert durch die Presse, von der sich Dice ungerecht behandelt sah. Wenig schmeichelhafte Vergleiche mit Pandemics *Battlefront*-Serie gab es ebenso wie Vorwürfe, Dice würde an einem „Battlefield 4,5 mit *Star Wars*-Skin" arbeiten und plane, fehlende Gameplay-Elemente per DLC nach Release teuer nachzuliefern.

Letztlich ist vieles davon heiße Luft, denn am Ende zählt, wie sich das neue *Battlefront* spielt. Wer sich selbst davon überzeugen will, ob die Meckerer Recht haben, kann dies auf der Gamescom in Köln tun. *Star Wars: Battlefront* ist am EA-Stand spielbar. Wir schlüpften bereits auf E3 und Comic-Con in die Rüstung imperialer Sturmtruppen und brachten unsere Rebellen-Soldaten zu zweit im Koop-Modus sicher wieder nach Hause.

40 Spieler sind genug

Erste Erkenntnis aus dem Probespiel: *Battlefront* spielt sich wie *Battlefield*. *Battlefield: Bad Company 2*, wohlgemerkt. Die Spielerzahl ist ähnlich beschränkt. Im *Star Wars*-Shooter bekriegen sich maximal 40 Freizeit-Soldaten, bei *Bad Company 2* waren es 32. Das sorgt für intimere Gefechte als bei *Battlefield 4*. Trotzdem vermissten wir nie zusätzliche Mitspieler, im Gegenteil: Ständig lief uns jemand vor die Flinte, Leerlauf gab es keinen und im einzigen bislang enthüllten Spielmodus Walker Assault (siehe Kasten auf Seite 14) steckt

Kopfgeldjäger Boba Fett setzt Raketenwerfer und Jetpack ein. Damit hat er sogar eine Chance gegen angreifende Raumer wie den X-Wing (rechts).

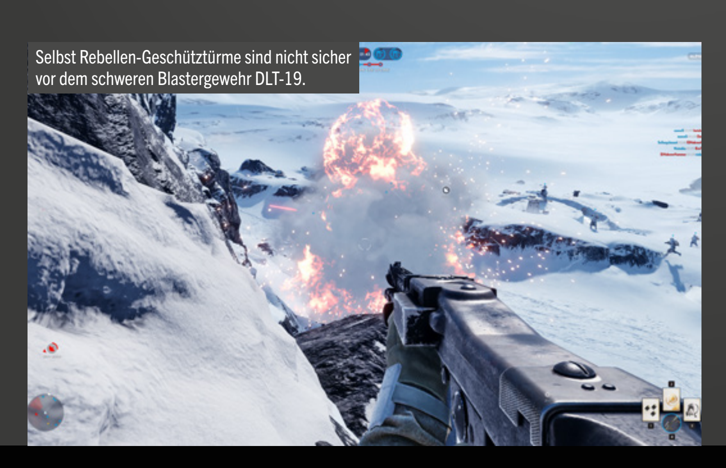
eine Menge Bewegung drin. Das Imperium muss zwei AT-ATs beschützen, während sich die Rebellen ein Rückzugsgefecht mit den Angreifern liefern und durch das Halten von Basen Y-Wing-Angriffe auf die Walker herbeirufen. Dieses lineare Abklappern mehrerer „Hotspots“ erinnert unweigerlich an den Rush-Modus. Der hat uns in *Bad Company 2* monatelang begeistert. Bei *Battlefield 4* litt der Unterhaltungswert aber teilweise unter den auf Conquest-Partien ausgelegten Riesenkarten mit Platz für bis zu 64 Spieler. In *Battlefront* wirken Spielmodus, Kartendimensionen und Spielerzahl dagegen perfekt aufeinander abgestimmt. Allerdings konnten wir bislang auch nur eine Map in Augenschein nehmen, verortet auf dem Eisplaneten Hoth. Das fertige Spiel soll 14 Schlachtfelder enthalten, einige davon erscheinen als kostenloser DLC parallel zum Filmstart von *Star Wars: The Force Awakens*.

Arcade-Spielgefühl

Zweite Erkenntnis aus dem Probespiel: *Battlefront* spielt sich überhaupt nicht wie *Battlefield*. Klingt paradox, ist aber ein Effekt des Waffenverhaltens, das sich drastisch von den bekannten *Battlefield*-Ballereien unterscheidet. Vier Schießeisen sind in der Alpha enthalten, allesamt Variationen futuristischer Blaster-Waffen. Auch wenn die Versuchung groß ist, von Laserknarren zu sprechen: Lasst das bloß keinen selbst ernannten *Star Wars*-Experten hören, sonst gibt's Ärger!

Unabhängig vom Namen haben die Schießprügel eines gemein: Sie besitzen so gut wie keinen Rückstoß, verziehen beim Abfeuern daher nur ganz geringfügig und erfordern kein Nachladen. Wir halten also kräftig drauf und jagen einen Energiebolzen nach dem anderen in Richtung Feind. Weil das um uns herum auch alle anderen Spieler tun, entsteht ein wahrer Lichtsturm aus Blaster-Blitzen, der auf herrliche Weise das Chaos einer Schlacht illustriert. Nur ab und zu müssen wir innehalten, um ein Überhitzen der Waffe zu verhindern.

Diese Möglichkeit, sehr viele Schüsse in sehr kurzer Zeit abzugeben, gleicht Dice durch die mangelnde Präzision der Waffen aus. Top: Die Filmauthentizität wird dadurch voll gewahrt, denn auf



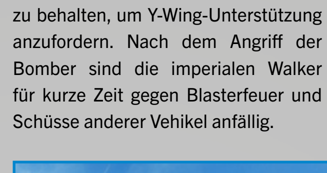
Selbst Rebellen-Geschütztürme sind nicht sicher vor dem schweren Blastergewehr DLT-19.

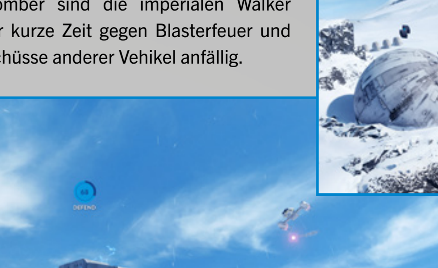
Der patentierte Würgegriff von Darth Vader erledigt Widersacher im Nu. Die Alpha enthält zudem Hinweise auf Machtblitze – ob der Imperator auch mitspielt?

ALPHA-MODUS #1: WALKER ASSAULT AUF HOTH

Sehr dynamisch und unheimlich unterhaltsam: Rush-Modus à la *Star Wars*.

Zwei Teams stehen sich gegenüber. Das eine (die leicht bevorteilten Imperialen) soll zwei AT-ATs beschützen, bis die ihr Ziel (einen Schildgenerator) zerstört haben. Die andere Mannschaft (die Rebellen) versucht lange genug die Kontrolle über eine Reihe von Außenposten zu behalten, um Y-Wing-Unterstützung anzufordern. Nach dem Angriff der Bomber sind die imperialen Walker für kurze Zeit gegen Blasterfeuer und Schüsse anderer Vehikel anfällig.







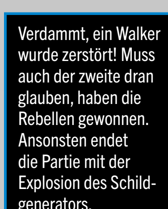
Y-Wings (links) greifen automatisch an, wenn die Rebellen einen ihrer Stützpunkte lange genug verteidigen. Die nunmehr kurzzeitig verletzlichen Walker schützen wir im TIE-Fighter (oben) vor X-Wings & Co. oder nutzen AT-STs.



Aus Sicht des Imperiums führen wir einen Offensivkrieg um Relaisstationen, bei dem Rebellen-geschütztürme die andere Mannschaft unterstützen.



Die Front verschiebt sich mit jedem geknackten Außenposten. Die weite Ebene von Hoth versprüht mit ihren Grabenkämpfen famose Erster-Welt-krieg-Stimmung.





Verdammt, ein Walker wurde zerstört! Muss auch der zweite dran glauben, haben die Rebellen gewonnen. Ansonsten endet die Partie mit der Explosion des Schild-generators.

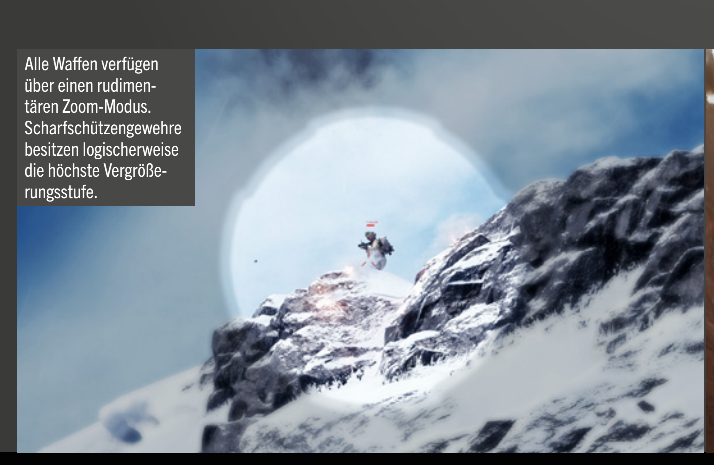
der Leinwand schießen die Sturmtruppen bekanntlich mit schöner Regelmäßigkeit daneben. Ganz so unpräzise verhalten sich die Knarren in *Star Wars: Battlefront* glücklicherweise nicht, doch auf mittlere und große Distanz erfordert es schon einiges an Geschick, Kopftreffer zu landen. Die sind übrigens häufig tödlich, allzu viel halten die Kämpfer nicht aus. Dafür generiert sich ihre Gesundheit automatisch. Wer dem Tod knapp entronnen ist, steigt so nach kurzer Erholungszeit wieder mit vollen Lebenspunkten ins Gefecht ein. Auch die Respawn-Zeiten sind in der Alpha-Version knapp gehalten.

Alles ist darauf ausgerichtet, den Spielfluss möglichst selten zu unterbrechen und die Schlacht ungestört toben zu lassen. Das Ergebnis wirkt weniger realistisch und tiefgängig als in *Battlefield*, aber auch zugänglicher und unkomplizierter. *Battlefront*, so scheint es, ist auf den launigen Feierabend-Kampf ausgelegt, an dem jedermann ohne große Vorbereitung teilnehmen kann. Und tatsächlich hatten wir beim Anspielen schon nach wenigen Augenblicken den Dreh raus, räucherten Eishöhlen aus, nahmen Geschütztürme unter Feuer, düsten per Jetpack auf Hügelkuppen und knallten letztendlich sogar Jedi-Held Luke Skywalker eine Salve aus unserem Granatwerfer vor den Latz. Einfach herrlich, wie schnell man sich in *Battlefront* pudelwohl fühlt und Kindheitsträume ausleben kann.

Die im Vergleich zur *Battlefield*-Serie neue Einfachheit geht Hand in Hand mit einem geringeren Fokus auf Teamplay. Ego-Trips funktionieren bis zu einem gewissen Grad und weil es keine Klassen gibt, seid ihr nicht so stark auf eure Mitspieler angewiesen wie in anderen Shootern mit teambasierten Spielmodi. Squads wie in *Battlefield 4* gibt es keine, stattdessen werdet ihr automatisch einem Partner zugeordnet, der beim virtuellen Ableben als mobiler Spawn-Punkt fungiert. Das unterstützt das hohe Spieltempo. Unbekannt ist aber noch, ob und wie sich Spieler vor Spielstart in Gruppen organisieren können, um gemeinsam auf der gleichen Seite einem Gefecht beizutreten. Etwaige Funktionen gehen der Alpha-Version momentan ebenso ab wie ein Serverbrowser.

Fahrzeuge per Power-up

Ganz eigen und sehr oldschoolmäßig: Auf dem Schlachtfeld verteilt liegen Power-ups. Einmal eingesammelt, erhaltet ihr durch sie einmalige Spezialfähigkeiten wie einen



Alle Waffen verfügen über einen rudimentären Zoom-Modus. Scharfschützengewehre besitzen logischerweise die höchste Vergrößerungsstufe.



Geschickte Piloten schlagen blitzschnell gegen Luft- und Bodenziele zu. Die Steuerung ist aber knifflig.

ALPHA-MODUS #2: KOOP-MISSION AUF TATOOINE

In Ermangelung einer Einzelspielerkampagne schlagt ihr euch alleine oder zu zweit im Missionsmodus mit computergesteuerten Widersachern herum.

Missionen sind auf den Koop-Modus ausgelegt, funktionieren aber auch offline und solo. Die Alpha enthält lediglich einen Überlebensmodus, bei dem ihr euch gegen in Wellen anmarschierende KI-Angreifer verteidigt. Dice hat laut eigenen Angaben aber auch Einsätze mit anderen Zielvorgaben im Angebot. Gut so, denn das bisher Gezeigte spielt sich wenig einfallsreich. Gastauftritte von bekannten Figuren wie Boba Fett & Co. könnten ein Durchspielen aber für Fans attraktiv machen.





Zwischensequenzen und im Orbit schwebende Raumschiffe geben einem das Gefühl, Teil einer Kampagne gegen das Imperium respektive die Rebellen zu sein. Zudem melden sich zuweilen Charaktere wie Admiral Ackbar zu Wort.

Wer zwischendurch gelandete Rettungskapseln verteidigt, erhält Zugriff auf weitere Power-ups.

Im fertigen Spiel greifen die Gegnerscharen in bis zu 15 Wellen an, bevor die Mission als erfolgreich abgeschlossen gilt. Die Alpha macht nach sechs Instanzen Schluss. Mit jeder neuen Runde rücken gefährlichere Widersacher an, etwa Jetpack-Sturmtruppen mit Energieschilden oder AT-STs.

Auch in den Missionen setzt ihr die bekannten Gadgets ein. Der hier erzielte Spielfortschritt hat aber keine Auswirkungen auf euren Charakterlevel im Mehrspielermodus. Dafür soll eine spezielle Währung zum Einsatz kommen, mit der ihr bessere Ausrüstung erwerbt.

Raketenwefer oder einen Schildgenerator. Außerdem übernehmt ihr so die Kontrolle über AT-STs, Geschütztürme, X-Wings, TIE-Fighter, Snowspeeder oder gar die Kanonen der AT-ATs. Ihr könnt nur ein Power-up gleichzeitig tragen, aber frei über den Einsatzzeitpunkt entscheiden. Beim Tod der Spielfigur geht einem das Power-up flöten. Wer Fahrzeug-Power-ups verwendet, kniet sich aufs Schlachtfeld (am besten in einer abgelegenen Ecke) und übernimmt die Kontrolle per Fernsteuerung statt manuell ins Vehikel einzusteigen. Das spart ärgerlich lange Laufwege und man ist immer mitten in der Action. Sehr gut!

Jedes Vehikel hat ein eigenes Flair. Der AT-AT verfügt zwar über mächtige Kanonen und einen Artillerieschlag, kann aber seinen Kopf nur sehr eingeschränkt bewegen. Wir steuern lediglich das Fadenkreuz, er stampft von alleine in Richtung Ziel. Um unsere Walker zu beschützen, übernehmen wir beim Probespiel am liebsten einen der AT-STs. Der kleine Bruder des Stahl-Mammuts legt per Granatwerfer einen Bombenteppich auf der anderen Seite des Schlachtfelds aus. Das ist besonders effektiv, wenn sich die Feinde in den eisigen Schutzgräben tummeln. Das Blastergeschütz des AT-STs ist relativ langsam, dafür hat er einen Raketenwerfer mit kniffliger Aufschaltfunktion, bei der wir das Fadenkreuz noch mehrere Sekunden in der Nähe des anvisierten Gegners (etwa eines Snowspeeders) halten müssen. Snowspeeder zwingen den geschwächten AT-AT wie im Film *Das Imperium schlägt zurück* in die Knie: Sie bringen ein Seil an den Beinen des Ungetüms an und fliegen dann mehrere Kreise um die Höllenmaschine. Weil das damit verbundene Minispiel aber viel Geschick erfordert, sind die Rebellenpiloten währenddessen leichte Beute für unseren AT-ST.

Als wir uns kurz darauf selbst ins Cockpit schwingen und den TIE-Fighter kontrollieren, breiten sich erstmals Sorgenfalten auf unserer Stirn aus. Die Flieger sind verflucht schnell unterwegs und zumindest in der Alpha ist der Luftraum auf der Hoth-Karte noch arg begrenzt, sodass wir schon nach wenigen Sekunden wieder umdrehen müssen. Dice verspricht für die Vollversion Besserung. Aber auch so kommt uns die Steuerung eine Spur zu ungenau vor, sowohl mit Maus und Tastatur als auch dem Gamepad. Wie sich beispielsweise die spektakulären Flugrollen mit einem Joystick kontrollieren lassen,



Fotogrammetrie (links) macht's möglich: Der *Battlefront*-Look erinnert frappierend an die ersten drei Kinofilme, von Rüstungen über Raumschiffe und Waffen bis hin zu Umgebungsdetails wie Konsolen (rechts).

PERFORMANCE & OPTIONEN: DIE PC-VERSION IM TECHNIK-CHECK

Der Alpha-Test lässt erste Rückschlüsse auf die PC-Technik zu. Wir haben uns die feine Grafik genauer angeschaut und frühe Benchmarks studiert: Wie leistungshungrig ist die Frostbite-Engine?

Obwohl Dice noch gut vier Monate Zeit für den Feinschliff hat, präsentiert sich die PC-Version von *Star Wars: Battlefront* bereits in blendender Verfassung. Erste Benchmarks bestätigten der weit verbreiteten Geforce GTX 970 exzellente Performance-Werte. Auf einem Testrechner mit Core i7-5820K und 16 GB RAM erzielte die Alpha-Version auf Ultra-Details mit „hohem" Anti-Aliasing 75 Fps bei einer Auflösung von 1080p. Mit leicht reduzierten Details waren es sogar an die 100 Frames pro Sekunde – für eine vorläufige Alpha-Version ohne finale Performance-Anpassungen sind das fantastische Werte. Wer keinen Monsterrechner zu Hause stehen hat, darf ebenfalls auf ein schönes und flüssiges Spiel hoffen: Selbst in minimalen Details sieht *Battlefront* alles andere als hässlich aus und läuft auf einem Notebook mit mobiler Geforce GTX 860M (2 GB), einem Core i7-4710MQ und 8 GB RAM in annähernd 60 Fps. Die GTX 860M ist vergleichbar mit einer Desktop-Grafikkarte der Gewichtsklasse GTX 750 Ti.

ALPHA-SYSTEMANFORDERUNGEN
- Core i5-2300 2,8 GHz/Phenom II X4 955 3,2 GHz
- Geforce GTX 680/Radeon HD 7970
- 6 GB RAM
- Windows 7 SP1/8/10 (64-Bit)

Diese ersten Eindrücke lassen auf eine ähnliche Skalierbarkeit der Frostbite-Engine wie in *Battlefield 4* schließen, wobei Dice noch jede Menge Zeit hat, um der Technik weitere Leistungsreserven zu entlocken.

Weitere gute Nachrichten hält das PC-Optionsmenü bereit. Das Sichtfeld (Field of View, FOV) ist frei einstellbar, der Winkel lässt sich von 60 bis 120 Grad skalieren. Die Grafikoptionen umfassen Einstellungen für Bewegungsunschärfe, Schatten, Licht, Kantenglättung, Su-

WEITSICHT



Auf niedriger Detailstufe kommt es zu Pop-up-Effekten, bei denen entfernte Objekte verzögert nachladen. Ansonsten protzt *Battlefront* mit gestochen scharfen Texturen, so weit das Auge reicht.

PARTIKELEFFEKTE

Schüsse lassen fantastische Funkenregen auf einen niedergehen, dazu wird Schutt aufgewirbelt. Groß angelegte Zerstörungseffekte wie in *Battlefield* gibt es aber aller Voraussicht nach nicht.

STEFAN MEINT



„Etwas weniger Gameplay-Entschlackung, bitte!"

Der Aufwand, den Dice betreibt, um authentisches *Star Wars*-Feeling zu erzeugen, zahlt sich aus. Grafisch und akustisch fühlt man sich mitten in die Filmvorlage reinkatapultiert – famos. Weniger zufrieden bin ich mit dem auf Schnelligkeit getrimmten Gameplay. Nichts gegen rasante Gefechte, aber einiges finde ich übertrieben. Zum Beispiel schmeckt mir die Fernsteuerfunktion der Flugvehikel überhaupt nicht. Ich fände es viel spannender, sich zu X-Wing und Co. tatsächlich vorzuarbeiten. Gerade auf der Hoth-Karte haben die Rebellen doch ihren Hangar in der Basis. Das wäre doch der perfekte Platz, um Piloten einsteigen zu lassen, warum ist es in *Battlefront* quasi nur Dekoration? Automatisch aktivierte Angriffe, etwa wenn Y-Wings sich auf Walker stürzen, gefallen mir nicht so recht. Die mögen zwar zur cineastischen Präsentation beitragen, aber auf Dauer finde ich solche „vorgekauten" Skripte in einem Mehrspieler-Shooter öde. Die Schlacht um Hoth ist eine spaßige Angelegenheit geworden, doch könnte sie angesichts des hohen Chaosfaktors schnell an Charme verlieren.

davon konnten wir uns übrigens noch nicht überzeugen. In jedem Fall macht hier vermutlich Übung – wie bei den *Battlefield*-Jets – den Meister. Viel, viel Übung.

Cool: Wir können die Raumschiffe (die vorerst lediglich in der Planetenatmosphäre und nicht im Weltall unterwegs sind) wahlweise auch aus der ikonischen Cockpit-Ansicht steuern. Auch zu Fuß bewundern wir den Kampf aus verschiedenen Perspektiven: Neben der bewährten Ego-Ansicht gibt es eine Third-Person-Kamera, die durch Gedrückthalten der C-Taste aktiviert wird. Durch das simple „Zielen und Abdrücken"-Gunplay ist die Wahl der Perspektive vor allem Geschmackssache.

Helden- und Soldaten-Baukasten

Nützlich ist die Schulterkamera aber dann, wenn ihr eine der Heldenfiguren spielt, die mit einem Lichtschwert im Nahkampf angreift. Helden verdient ihr euch durch besonders gute Leistungen. Sie besitzen mächtige Spezialfähigkeiten, verschießen etwa Machtblitze oder schleudern mehrere Widersacher per Druckwelle weg. In der Alpha-Version sind die Helden noch nicht enthalten, daher lassen sich auch noch keine Aussagen zum Balancing machen, das in Pandemics *Battlefront 2* zuweilen zu stark zugunsten der steuerbaren Jedi, Sith oder Kopfgeldjäger ausschlug.

Das Äußere eurer Sturmtruppen und Rebellenkämpfer passt ihr im Charaktereditor an. Unter anderem wählt ihr zwischen unterschiedlichen Völkern und verändert die Insignien auf der Uniform. Darüber hinaus staffiert ihr eure Spielfigur ganz ohne Klassenzwang nach Gusto mit Waffen und Extras aus; ein Levelsystem schaltet nach und nach neue Blaster, Gadgets, Spezialfähigkeiten und Waffenaufsätze frei. In der Alpha-Version gab es allerdings aus Gründen der Einfachheit lediglich verschiedene Loadouts.

Die als Karten dargestellten Extras machen bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck. Ein absoluter Spaßgarant war beim Probespiel das Jetpack, das uns auf explosive Weise in Richtung Front befördert oder uns blitzschnell aus einer brenzligen Situation rettet. Alternativ konnten wir mit Thermaldetonatoren um uns werfen sowie Ionentorpedos auf Vehikel und Abwehrtürme abfeuern. Gegen solche Apparaturen hilft auch die zeitlich begrenzte Ionenmunition für unser Sturmgewehr. Das komplette Arsenal wird zudem Chewbaccas bekannte Plasma-Armbrust, imperiale Flammenwerfer, aufstellbare Geschütztürme, Blendgranaten, nach Gegnern scannende Droiden und automatische Flakgeschütze umfassen.

Wie im Film

Ein ganz großes Fleißsternchen – diesen Eindruck hat der Alpha-Test bestätigt – verdient sich Entwickler Dice für die Detailtreue, mit der *Star Wars: Battlefront* das Film-Original virtuell aufbereitet. Auf der Hoth-Karte der Alpha-Version führt uns unser Weg in Richtung Schildgenerator von einem windigen Gebirgszug über einen vorgeschobenen Außenposten in einer aus dem Eis geschlagenen Höhle raus auf die offene Ebene des Schlachtfelds. Schneewehen, Geschütztürme und Hangars auf dem Weg sehen aus wie 1:1 aus dem Filmuniversum transportiert.

persampling, Texturen, Effekte, Terrain, Drahtgittermodell und Bildnachbearbeitung. Die Steuerung ist darüber hinaus frei belegbar. Besonders angetan hat es uns übrigens die Benutzeroberfläche, die sehr dezent gestaltet ist und kaum vom Spielgeschehen ablenkt – unter anderem weil es wegen der Blasterwaffen keine Munitionsanzeige gibt.

BELEUCHTUNG UND PLASTIZITÄT



Unzählige Umgebungsdetails wie dieses Skelett sowie weit entfernte Objekte wie der am Himmel schwebende Mon-Calamari-Kreuzer erzeugen eine fantastische Atmosphäre.

Stoffe bewegen sich realistisch im Wind. Treppchenbildung wie an diesen Seilen lässt sich per Supersampling vermeiden.

Waffenmodelle und die Hände der Spielfigur protzen mit einem unerreichten Detailgrad und werden in Echtzeit beleuchtet.

Dank des Fotogrammetrie-Verfahrens wirken Umgebungstexturen ausnehmend plastisch. Die Intensität der Lichtspiegelungen ist teilweise aber noch etwas übertrieben, dafür fehlt der typische (nervige) *Battlefield*-Lensflare-Effekt.

Alles hat einen Hauch von Retro-Science-Fiction, von den Kostümen über die Apparaturen bis hin zu den aus Zweiter-Weltkriegs-Waffen zusammengemixten Blastern. Eben ganz so wie in George Lucas' zeitloser Filmtrilogie, dem Fotogrammetrie-Verfahren sei Dank. Dabei wurden die originalen Kulissen und Requisiten aus dem Lucasfilm-Archiv mit hochauflösenden Kameras aus mehreren Winkeln fotografiert und anschließend als fast schon fotorealistische Polygon-Modelle wieder zusammengesetzt.

Die dadurch entstehende *Star Wars*-Atmosphäre reißt uns bei jeder Partie aufs Neue mit. Das liegt auch an den hervorragenden Soundeffekten, bei denen ebenfalls viel Wert auf Authentizität gelegt wurde. Blaster, Rüstungen, Vehikel – alles sieht so aus und hört sich so an, wie man es aus dem Kino gewohnt ist. Die exzellente Filmstimmung dürfte wohl eines der schlagenden Verkaufsargumente für *Star Wars: Battlefront* sein, schon in der Alpha-Version hatten wir regelmäßig Gänsehaut beim Sturm auf einen feindlichen Außenposten, akustisch begleitet von John Williams imperialem Marsch. Wenn das mal nicht die ultimative Nerd-Fantasie ist!

Mögliche Stolpersteine

Nach den vielen vermeintlich negativen Schlagzeilen im Vorfeld bleibt am Ende unserer Probepartien ein Gefühl der Erleichterung zurück: *Battlefront* macht trotz allem Spaß. *Battlefront* sieht super aus und läuft flüssig. *Battlefront* bekommt eine sauber angepasste PC-Version (siehe Kasten oben). Für uns besteht kein Zweifel: *Star Wars: Battlefront* wird eines der wichtigsten Spiele dieses Winters. Damit es auch eines der besten wird, darf sich Dice aber auf den letzten Metern zur Ziellinie nicht mehr verzetteln.

Ein Knackpunkt dürfte mal wieder der Netzcode sein. Schafft es Dice, von Tag 1 an lagfreies Spielen ohne Aussetzer bei der Treffererkennung zu ermöglichen? Oder wiederholen sich die Ereignisse rund um den Verkaufsstart von *Battlefield 4*? Unter Live-Bedingungen verlor die in Presse-Events vor Release gezeigte Multiplayer-Herrlichkeit für einige Spieler durch Verbindungsabbrüche und andere technische Probleme viel von ihrem Reiz.

Mindestens ebenso wichtig für PC-Spieler: Gibt es einen Serverbrowser oder ist das (sehr fixe) Matchmaking aus der Alpha-Version von *Battlefront* die Standardverbindungsmethode? Bislang wollen sich die Entwickler dazu nicht äußern. Immerhin: Das mit *Battlefield 3* eingeführte Battlelog als externe Browser-Erweiterung kommt beim *Star Wars*-Shooter nicht mehr zum Einsatz, Dice arbeitet an einem völlig neuen System. Origin-Pflicht besteht aber weiterhin; *Battlefront* wird sich nur über Electronic Arts' Steam-Konkurrenten starten lassen.

Das wohl größte Fragezeichen in Zusammenhang mit *Star Wars: Battlefront* ist derzeit aber wohl die Langzeitmotivation. Spiele wie *Titanfall* und *Evolve* schafften es zuletzt nicht, ihre Spieler über Monate hinweg bei der Stange zu halten. Ob Dice und EA in dieser Hinsicht mehr Glück haben? Oder nutzt sich das so spaßige Spielprinzip ähnlich schnell ab? In jedem Fall steht den Machern pünktlich zu Weihnachten der nächste Stresstest bevor. ❑

PETER MEINT



„Und was hast du heute so gemacht? Ich habe Luke Skywalker getötet."

Weniger ist mehr. Mit diesem Konzept können sich Anhänger der beiden *Battlefront*-Spiele von Pandemic einfach nicht arrangieren. Die Alpha-Version von *Star Wars: Battlefront* beweist, dass sich Spielspaß nicht durch das Abhaken einer Feature-Liste ergibt. 64-Spieler-Schlachten? Brauche ich nicht, die Karten wirken mit 40 Mann bestens gefüllt. Weltraumkämpfe? Vermisse ich nicht, die Gefechte auf Hoth sind spannend genug. Wenn die restlichen Maps und Modi das Niveau der Alpha-Inhalte halten, bin ich zufrieden. Die Koop-Missionen wirken zwar wie ein Anhängsel, aber Walker Assault ist ein klasse Spielmodus und erinnert nicht von ungefähr an launige Rush-Partien aus *Battlefield: Bad Company 2*. Blasterwaffen und Power-ups sorgen allerdings dafür, dass sich *Battlefront* eigenständig anfühlt. In Sachen Atmosphäre, Grafik und Spielerlebnis gibt sich EAs großer 2015-Blockbuster bislang keine Blöße. Wenn der Netzcode von Anfang an funktioniert und die fertige PC-Version den fantastischen Ersteindruck aus dem Alpha-Test bestätigt, finden *Star Wars*-Fans im November ein zweites Zuhause bei Dice.

Von: Christian Dörre

Schnell, schwer bewaffnet und unglaublich brutal: *Doom* kehrt zurück zu seinen Wurzeln.

Die E3-Gameplay-Demo geizte nicht mit alten Bekannten. Der brachiale Auftritt des Revenants stellte das Finale der rasanten Präsentation dar.

Doom

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 1. Quartal 2016

Nach dem kurz vor der Messe veröffentlichten Mini-Teaser, bei dem man nicht einmal blinzeln durfte, um nichts zu verpassen, stand fest, dass Bethesda auf der diesjährigen E3 in der Bringschuld ist. Und tatsächlich: Statt sich nur auf ihrer großartigen Präsentation zu *Fallout 4* auszuruhen, kredenzte uns der Publisher eine etwa neun Minuten dauernde Gameplay-Demo zu *Doom*, die sogar zu spontanem Szenenapplaus führte.

Tradition geht vor

Wie man schon am Titel erkennen kann, handelt es sich nicht um einen vierten Teil und damit eine Fortführung der Reihe, sondern um einen Reboot. Statt sich hier aber dem Markt anzupassen und alles auf modern zu trimmen, gehen Bethesda und id Software einen anderen Weg. Fans der Reihe brauchen also nicht zu befürchten, dass *Doom* einfach nur ein *Call of Duty*-Verschnitt mit Cacodemons und Hellknights wird. Stattdessen heißt die Devise wohl „Zurück zu den Wurzeln", denn schon nach wenigen Augenblicken in der Gameplay-Demo wird klar, dass *Doom* sich weder am ernsteren und Horror-lastigeren dritten Serienteil orientiert noch zu einem scheinbar von Michael Bay inszenierten Schlauch-Shooter mutiert.

Die Präsentation startet damit, dass sich unser Protagonist den Helm aufsetzt und einen Korridor auf der altbekannten Forschungseinrichtung der Union Aerospace Corporation betritt. Langsam stampft der Held über eine funkensprühende Metallbrücke und schweift mit seinem Blick über das schön aussehende und geradezu fantastisch beleuchtete Areal. Hier lässt die id Tech Engine 6 wirklich die Muskeln spielen. Doch allzu lange haben wir nicht Zeit, die Umgebung zu betrachten, denn schon ein paar Sekunden später gellt ein widerlicher Schrei durch die Gänge und unser Alter Ego muss zur Flinte greifen. Von allen Seiten strömen Imps, Cacodemons und andere Höllengestalten auf uns zu und versuchen uns entweder an die Gurgel zu gehen oder eröffnen das Feuer. Wer jetzt den Impuls hat, in Deckung zu gehen, der ist hier definitiv an der falschen Adresse. In bewährter Oldschool-Shooter-Manier rennt, springt (jetzt sogar mit Doppelsprung) und ballert sich der Protagonist durch die Horden. Run & Gun heißt die Devise: Immer in Bewegung bleiben, wer stehen bleibt, kann sich auf der Marsoberfläche schon mal ein Grab ausheben lassen.

Laut Produzent Marty Stratton hat man diesen Weg bewusst gewählt, um sich vom eher ernsteren Grundton von *Doom 3* abzuwenden. Man möchte nun wieder ein Spiel erschaffen, welches sich selbst nicht zu ernst nimmt. Und noch eins verspricht Stratton: Der Gegneraufmarsch der E3-Demo sei noch relativ harmlos. Später sollen in einigen Passagen noch



Trotz des Kurzauftritts steht fest: Ein Mancubus sah noch nie zuvor so herrlich widerlich aus.

Der Gewaltgrad in Doom ist extrem hoch. Diese Blutspritzer sind im Vergleich zu anderen Szenen jedoch noch völlig harmlos.

viel größere Monsterhorden unseren Heldentod anstreben. Wie gut, dass die beliebte Mini-Gun schon bestätigt wurde.

Exekution für die Gesundheit

Das hilft unserem Protagonisten in der Demo aber erst mal alles nichts, denn er findet zunächst die berühmt-berüchtigte doppelläufige Schrotflinte und trennt damit Gliedmaßen von den Körpern der Gegner oder teilt sie mit einem gezielten Schuss auf den Torso gleich in der Mitte durch. Zu behaupten, dass das neue *Doom* brutal ist, wäre eine absolute Untertreibung. Im Sekundentakt spritzt Blut und Körperteile fliegen umher. *Doom* ist ebenso hart und kompromisslos wie die beiden ersten Teile, welche hierzulande lange Jahre auf dem Index standen. Das wirkt durch die moderne Technik aber nun natürlich alles viel wuchtiger.

Als wäre das nicht schon genug, um leise Zweifel zu hegen, ob der Titel überhaupt in Deutschland erscheinen wird, kommt auch noch ein neues Feature hinzu, das Jugendschützer weltweit wohl die Hände über dem Kopf zusammenschlagen lässt. Statt die Höllenkreaturen aus sicherer Distanz in ihre Einzelteile zu zerlegen, stürmt der Protagonist nämlich immer wieder auf die Gegner zu und exekutiert diese in besonders brutaler Weise. Neben normalen Kolbenschlägen auf den Kopf beobachten wir in der Demo zudem, wie unser Alter Ego einem Imp das Genick bricht und anschließend den Kopf abreißt oder wie einer Kreatur das Bein gebrochen und damit der Schädel eingeschlagen wird. Diese Exekutionen dienen jedoch nicht nur dem Gore-Faktor, sondern sind ein wichtiges Spielelement, da ihr so eure eigene Gesundheit wieder aufladet. Dadurch erlangt das Run&Gun-Gameplay sogar eine gewisse taktische Komponente, da ihr gezwungen werdet, eure Chance abzuwarten und in die Offensive zu gehen. Obwohl dies also ein durchaus wichtiges Gameplay-Element und für das Überleben der Spielfigur notwendig ist, sind wir überaus skeptisch, ob die hiesige USK das als Argument für die Exekutionen zählen lässt. Doch auch an anderer Stelle geizt *Doom* nicht mit Gewalt. Da eine Tür nur mit dem passenden Handabdruck aufgeht, sucht sich die Spielfigur einen toten Wissenschaftler, reißt ihm kurzerhand den Unterarm ab und klatscht die Hand auf den Scanner. Bei all dem erwähnten Gore und Splatter ist es sicherlich nicht verwunderlich, dass auch die Kettensäge ihr Comeback feiert und die Dämonenbrut halbiert.

Gib mir zehn!

Die Gameplay-Demo endet schließlich damit, dass ein Revenant auftaucht und dem Protagonisten beide Hände abreißt. Doch wir sind uns sicher: Da kommt noch mehr! Sowohl vom Helden als auch von *Doom* allgemein. Die Demo setzte mit ihrem Fokus auf alte Serien-Tugenden und den Gewaltgrad erst mal die Grundstimmung fest, doch wir können uns kaum vorstellen, dass ein Shooter im Jahr 2016 nicht mehr bietet als das bisher Gezeigte. Die Gamescom wird hier sicherlich Antworten liefern. ❑



Was wäre ein *Doom* ohne Cacodemons? Vermutlich ein Grund für einen Shitstorm. Da geht Bethesda lieber auf Nummer Sicher.

Nicht nur der Cyberdemon, sondern auch die Engine lässt ihre Muskeln spielen. Am Körper der Höllenkreatur sind unzählige kleine Details erkennbar.



Dank der doppelläufigen Schrotflinte stellen die Imps und der Cacodemon kein großes Problem dar.

CHRISTIAN MEINT



„Rasant, hart, kompromisslos – so muss *Doom* sein!"

Doom 3 war zweifellos ein tolles Spiel, die Essenz der ersten beiden Teile konnte es jedoch nicht so recht einfangen. Deshalb freue ich mich umso mehr, dass Bethesda und id moderne Shooter-Konventionen links liegen lassen und sich auf die Tugenden der beiden Kult-Shooter konzentrieren. Die Gameplay-Demo der E3 verspricht einen harten und schnellen Ego-Shooter der alten Schule, veredelt mit moderner Engine, welche die Höllengestalten so herrlich widerlich darzustellen vermag wie niemals zuvor. Ich hoffe, dass ich um eine Import-Version herumkomme, aber ob der Titel aufgrund seines enormen Gewaltgrads in Deutschland erscheinen wird, ist momentan noch äußerst fraglich. Spätestens im Frühjahr 2016 wissen wir mehr.

Das 4X-Strategie-Urgestein *Master of Orion* kehrt als Neuauflage zurück und wir konnten es schon anspielen.

Master of Orion

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: NGD Studios
Publisher: Wargaming Net
Termin: 2016

Von: Stefan Weiß

Wargaming Net bringt uns einen geliebten Strategieklassiker zurück, ganz ohne Mikrotransaktionen, versprochen!

Wenn Hersteller Hand an altehrwürdige PC-Spieleklassiker legen, um sie neu zu beleben – zu rebooten, wie es so schön heißt – dann sorgt das bei Fans solcher Genremeilensteine schnell für Sorgenfalten. Skeptiker beobachten solche Auferstehungsversuche zudem meist mit kritischen Blicken. Kein Wunder, da es in der Vergangenheit genügend Beispiele gab, die nicht oder nur unzureichend befriedigten. Wir denken da etwa an Meisterdieb Garretts durchwachsenes Comeback in *Thief*. Auch *Elite*-Schöpfer und Altmeister David Braben erntet seit dem Start von *Elite: Dangerous* nicht nur Lobeshymnen. *X:Rebirth* von Egosoft war und ist eine spielerische Katastrophe und von EAs *Dungeon Keeper*-Krüppel wollen wir gar nicht erst anfangen. Einen Klassiker im neuen Glanz erstrahlen zu lassen? Keine leichte Aufgabe, wie es scheint. Ausgerechnet Wargaming Net hat nun vor, mit *Master of Orion* die quasi heilige Kuh im Genre der galaktischen 4X-Strategiespiele neu abheben zu lassen? Ein Hersteller, der in den letzten Jahren mit seinen Konzepten in *World of Tanks*, *Warplanes* und aktuell *Warships* einen gänzlich anderen Sektor sehr erfolgreich bedient, das Reich des Free-2Play-Prinzips und der Cashcow mit Mikrotransaktionen.

Passion ist das Zauberwort

Doch genau der monetäre Erfolg seiner Free2Play-Spiele ist eine der Wurzeln für das Vorhaben von Wargaming. So ist genügend Kapital vorhanden, um sich mal ganz entspannt einem Projekt zu widmen, das dem Team, allen voran dem Chef Victor Kislyi, sehr am Herzen liegt. *Master of Orion* zählt zu Kislyis Lieblingsspielen, darum schnappte sich Wargaming 2013 im Zuge der Insolvenzabwicklung bei Atari auch sofort die Lizenz. Ein glücklicher Zufall sorgte dafür, das sich mit dem argentinischen Entwicklerteam NGD ein Studio meldete, dessen Mitglieder ebenfalls glühende Fans von *Master of Orion*



Wenn ihr eine Partie startet, generiert *Master of Orion* eine Galaxie mit zufällig erstellten Sternensystemen.



Wenn ihr einen Planeten kolonisiert, bekommt ihr ein in Echtzeit gerendertes Filmchen präsentiert.

DER COUNTDOWN LÄUFT, BLOSS WOFÜR?

Wer auf die Webseite zum Spiel surft, erblickt einen stets für wenige Sekunden sichtbaren Zahlencode.

Wir haben an mehreren Tagen hintereinander überprüft, ob sich der Zahlencode verändert, was nicht der Fall ist. Das lässt den Schluss zu, dass die drei Ziffernfolgen für ein bestimmtes Datum stehen. Seitens des Herstellers gab es darauf nur schmunzelnd die Aussage: „Das lassen wir mal einfach so unkommentiert im Raum stehen."



Was steckt wohl hinter dem kryptisch angegebenen Countdown, der auf der offiziellen Webseite kurz zu sehen ist?

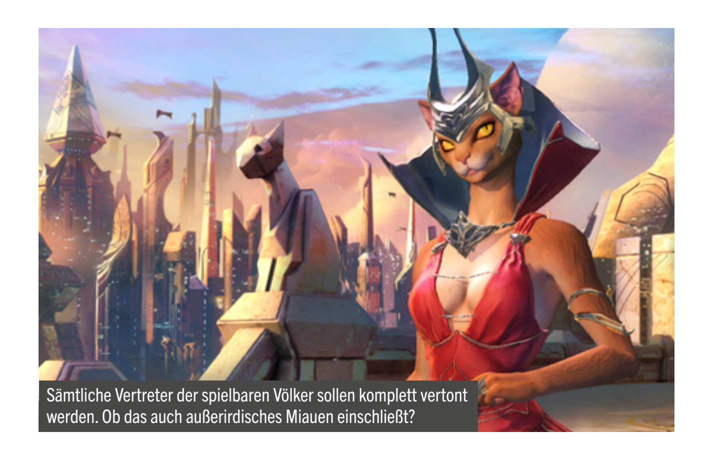
sind. Sie hatten einen spielbaren Prototyp im Gepäck, der Wargaming sofort davon überzeugte, die richtigen Leute für das Projekt an Bord zu haben. Das klingt nach guten Voraussetzungen. Wie sich das spielerisch anfühlt, konnten wir auf der diesjährigen E3 schon beim Anspielen am PC erleben.

Alte Seele, neue Features

Eine Spielpartie beginnt zunächst mit der Einstellung etlicher Parameter, beispielsweise Galaxiegröße, Schwierigkeitsgrad, Ressourcenverteilung und Anzahl der KI-Gegner. Danach erstellt das Spiel eine zufällig generierte Galaxie mit Dutzenden Sternensystemen. Bei der Wahl der am Spiel beteiligten Völker besinnt sich das neue *Master of Orion* aufs Vorbild und bietet die zehn Rassen, die man aus dem ersten Teil der Reihe kennt (siehe auch Kasten auf der nächsten Seite).

Ein Zugeständnis an eine moderne Präsentation besteht darin, dass sämtliche Vertreter der Völker (Diplomaten) animiert und voll vertont sind. In der englischen Fassung kommen dabei Sprecher aus bekannten TV-Serien zum Einsatz. Das sorgte bei der Anspielsession für viel Spaß, denn die Dialoge waren superb vertont und mit viel Wissen zum Universum gespickt. So brachten uns die teils bissigen Kommentare unseres Alkari-Beraters öfters zum Schmunzeln.

Richtig gelesen, das Spiel enthält optional verfügbare Verwalter. Wer sich mit der Materie nicht auskennt und gerne Hilfen


Sämtliche Vertreter der spielbaren Völker sollen komplett vertont werden. Ob das auch außerirdisches Miauen einschließt?

VORLAGENGETREU: DIE SPIELBAREN VÖLKER IM NEUEN *MASTER OF ORION*

Zehn Völker sind an Bord: Menschen, Psilon, Sakkra, Silicoid, Klackon, Meklar, Darlok, Bulrathi, Mrrshan, Alkari.

Entwickler NGD möchte möglichst viel vom Spielgefühl des ersten *Master of Orion* bieten. Daher kommen auch alle damals spielbaren Völker zum Einsatz. Jede Rasse besitzt spezifische Eigenschaften, Vor- und Nachteile, die ihr je nach eingestellter Siegbedingung mit ins strategische Kalkül einfließen lasst. Optisch neu designt, gefallen uns die bisher vorgestellten Völker schon sehr gut. Ob es wie in *Master of Orion 2: Battle at Antares* auch möglich sein wird, ein eigenes Volk zu erstellen, ist bisher noch unbekannt. Klar ist aber, dass wie in den Klassiker-Vorlagen Diplomatie und Beziehungen zwischen den Völkern wieder eine große Rolle spielen, gut so! Passend zu den unterschiedlichen Alienspezies wird es auch eine Vielzahl unterschiedlicher Schiffsdesigns geben.



▲ So sah die Saurier-Spezies der Sakkra im Klassiker *Master of Orion 2* aus dem Jahr 1996 aus.

◀ In der Neuauflage von *Master of Orion* sind die Sakkra mit von der Partie. Geht es nur uns so oder erinnert euch deren Aussehen auch etwas an die Kroganer aus der *Mass Effect*-Reihe?

in Anspruch nehmen mag, kann auf diese NPCs zurückgreifen, die Standard-Aktionen, zum Beispiel in Sachen Planetenverwaltung, übernehmen. Kenner der Serie können auch darauf verzichten und die Berater deaktivieren. Generell soll das neue *Master of Orion* viele optionale Features bieten, um Veteranen möglichst das Spielgefühl zu vermitteln, das sie von den alten Spielen her kennen.

Mit einem Scout-Schiff ziehen wir los, um einen geeigneten Planeten zu finden, den wir besiedeln können. Sobald wir uns für einen Zielort entscheiden und unser Kolonieschiff dort ankommt, zeigt ein in Echtzeit gerendertes Video unsere Ankunft und liefert uns obendrein noch Informationen zum Planeten. Das wirkt atmosphärisch super. In der neuen Heimat angekommen, beginnen wir mit Produktionszyklen. Unsere zur Verfügung stehende Population können wir dabei manuell den Arbeitsbereichen Nahrung, Produktion und Forschung zuordnen. Was uns bei den ersten Zügen schon auffällt, sind die aufgeräumte Benutzeroberfläche und nützliche Tooltipps, die das Spiel einblendet.

Gelenkte Navigation

Sternensysteme sind durch verschiedenfarbige Linien miteinander verbunden. Diese erfordern jeweils bestimmte Schiffstypen und Ausrüstung, um sie benutzen zu können. So lassen sich Blockaden mit Satelliten-Installationen einrichten oder auch Kriegsschiffe postieren, um Gegner abzufangen. In Sachen Kampfsystem zeigten uns die Entwickler zunächst die Simulation, bei der die Werte der jeweiligen Flotten berechnet werden und es zu einem nicht sonderlich spektakulär dargestellten, sondern eher nüchtern mathematischen Schlagabtausch kommt. Im Menü entdeckten wir jedoch die Schaltfläche „Tactical Combat“, die allerdings noch deaktiviert war. ❑

STEFAN MEINT



„Gut, dass es noch solche Liebhaberprojekte gibt!“

Unsere Anspiel-Demo auf der diesjährigen E3 ging viel zu schnell vorbei, um alle Facetten des neuen *Master of Orion* erfassen zu können, doch der gewonnene Eindruck fiel sehr positiv aus. Die Grafik, das Artdesign und die witzig gemachte Vertonung sind stimmig. Das übersichtliche Interface und auch das Gameplay fühlen sich super an. Man merkt, dass es ein echtes Liebhaberprojekt der Entwickler ist. Damit das auch so bleibt, hat Wargaming sehr gut daran getan, Mitglieder des Original-Entwicklerteams ins Boot zu holen, die als Berater tätig sind. Der Soundtrack wird sogar vom selben Komponisten stammen. Alles Details, die mich zuversichtlich stimmen. Die Idee, neue Siegbedingungen zu integrieren, halte ich für begrüßenswert. Auf die Herausforderung, den Exzellenz-Sieg zu erlangen, freue ich mich besonders: Alle zehn Völker in einer Partie zu entdecken und es dann zu schaffen, sich in dem bildenden galaktischen Konzil zum oberkommandierenden Anführer wählen zu lassen – das dürfte spannend werden. Ein bisschen schade finde ich, dass die Entwickler in Sachen Technologie etwas kleiner auftrumpfen als im Original-Spiel. 75 statt über 150 Technologien. Klar war die Forschung in *Master of Orion* wahnsinnig komplex, aber das gehörte eben auch mit dazu. Trotzdem bin ich schon wie ein Flitzebogen auf das fertige Spiel gespannt, auf das Balancing, die taktischen Kämpfe – bitte nicht versaubeuteln!



Die Zusammenstellung von Schiffskomponenten für die Flotte soll auch in der Neuauflage eine wichtige Rolle spielen.

Neben der Auswahl der Fraktion und der Helden könnt ihr auch über das Aussehen der Charaktere bestimmen. Das sorgt für einen gewissen Wiedererkennungswert in den Schlachten.

Von: Matti Sandqvist

For Honor

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Termin: 2016

Ubi ruft alle Mittelalter-Fans zu den Waffen! Neben Rittern und Wikingern kämpfen aber auch Samurai auf den Schlachtfeldern.

Ubisoft mag in letzter Zeit wegen der eher unglücklichen PC-Releases von *Assassin's Creed: Unity* und *Watch Dogs* in die Kritik geraten sein, aber eines muss man dem französischen Publisher lassen: Auf der E3 sorgen sie Jahr für Jahr für echte Überraschungen. So auch dieses Mal in Los Angeles, denn nach den Präsentationen von altbekannten Titeln wie *Assassin's Creed: Syndicate* und *The Division* hätte wohl kaum ein Redakteur mit dem Mittelalter-Schnetzler *For Honor* auf der Pressekonferenz gerechnet.

Ubisoft will uns mit dem frisch angekündigten Titel ein blutiges Online-Schlachtenspektakel mit Rittern, Wikingern und Samurai in den Hauptrollen schmackhaft machen. Das Besondere an der E3-Präsentation war obendrein, dass wir kurz nach der Weltpremiere der frischen Marke bereits das erste Mal die Klingen auf dem virtuellen Schlachtfeld kreuzen durften – leider nur auf einer PlayStation 4, aber immerhin!

Natürlich bot die sehr frühe Demo-Version in Los Angeles nur einen Bruchteil dessen, was die Entwickler mit dem Spiel im Sinn haben – bis zum Erscheinungstermin frühestens im nächsten Jahr vergehen aber auch noch einige Monate. Doch unserem Ersteindruck nach verspricht *For Honor* ein wirklich interessantes Spiel für alle Fans von Online-Schlachten zu werden. Woran das liegt, sagen wir euch in unserer Vorschau.

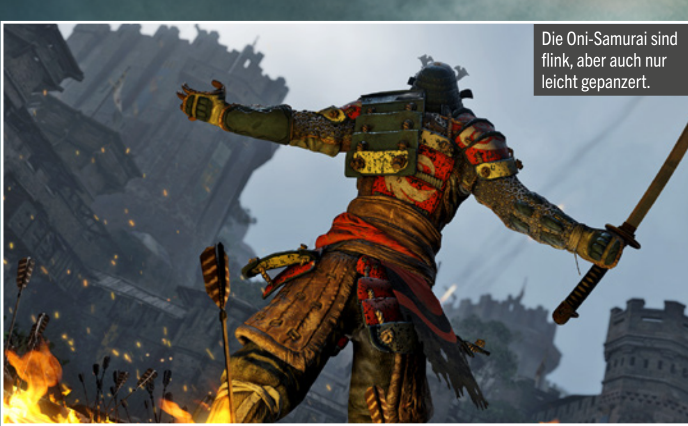
Die Qual der Wahl

Im Grunde genommen haben die verantwortlichen Entwickler bei Ubisoft Montreal das Spielprinzip von Online-Mittelalterspielen wie *Chivalry: Medieval Warfare* und *War of the Roses* ein wenig abgekupfert und das Ganze um zahllose KI-Schergen und ein ziemlich interessantes Schwertkampfsystem namens „Art of Battle" erweitert. Das System soll dafür sorgen, dass die Schlachten im Spiel nicht in stumpfe Hack&Slay-Orgien ausarten.

Doch bevor es überhaupt ans Eingemachte geht, entscheidet man sich zuerst für eine Fraktion, zur Auswahl stehen The Chosen (Samurai), The Warborn (Wikinger) und The Legions (Ritter). Danach wählt man noch einen spezifischen Helden, die sich durch verschiedene Kampfstile voneinander unterscheiden. So sind die Oni der Samurai-Fraktion zum Beispiel extrem agil und können deshalb schnelle Hiebe austeilen. Im Gegenzug ist der flinke Samurai aber aufgrund seiner leichten Rüstung auch leicht verwundbar. Bei den Rittern stehen dagegen Wächter als Heldenklasse zur Auswahl, die fast das Gegenteil eines Oni sind. Die kräftigen Krieger ziehen in schweren Plattenharnischen aufs Feld und schlagen mit massiven Zweihandschwertern auf die Feinde.

Die Entwickler betonen, dass, obwohl sich die einzelnen Charaktere in ihren Fähigkeiten stark voneinander unterscheiden, die Spieler mit allen Helden alle Aufgaben


Die Grafik-Engine versprüht mit ihren gelungenen Lichteffekten eine ganz besondere Atmosphäre.


Die Oni-Samurai sind flink, aber auch nur leicht gepanzert.



1 Das Domination-Gefecht der E3-Demo fand auf einer Burg statt. Alleine die Umgebung – noch ohne das ganze Schlachtgetümmel – versprüht eine grandiose Mittelalter-Atmosphäre.

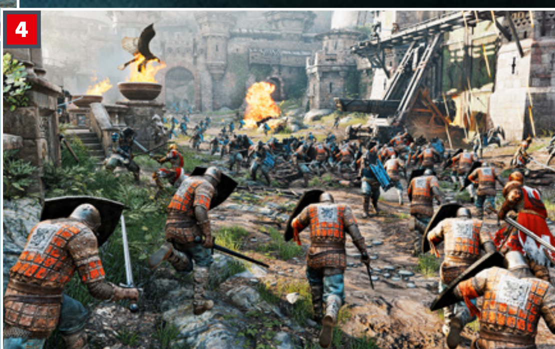
2 Je nach Fraktion und Held tragen die Charaktere unterschiedliche Waffen. Die Ritter setzen zum Beispiel auf mächtige Zweihandschwerter, bei den Samurai kommen dagegen geschmeidige Katana zum Einsatz. Die Wikinger verwenden eine Kombination aus Schwert und Schild.

3 Wenn ihr genügend KI-Gegner niedermäht, schaltet ihr Spezialfertigkeiten ähnlich wie bei *Call of Duty* frei. Ihr könnt nicht nur Artillerieschläge auf bestimmte Stellen auf der Karte anfordern, sondern auch eure eigenen Fußtruppen durch einen Schlachtruf motivieren.

4 Wegen der vielen von der KI gesteuerten Fußtruppen hat man in den Partien wirklich das Gefühl, mitten auf dem Schlachtfeld zu stehen. Die Computerschergen sind aber eher als eine Art Kanonenfutter zu betrachten, sie können Spieler in den seltensten Fällen tatsächlich ausschalten.







in einer Schlacht übernehmen können. Das heißt zum Beispiel, dass geübte Oni-Spieler ebenso gut bestimmte Stellen in den Gefechten verteidigen können und eben nicht nur für Überraschungsangriffe geeignet sind.

Bislang hat Ubisoft erst drei Helden vorgestellt. Wie viele weitere es im fertigen Spiel geben wird, dazu wollten die Entwickler sich leider noch nicht äußern.

Auf die Technik kommt es an

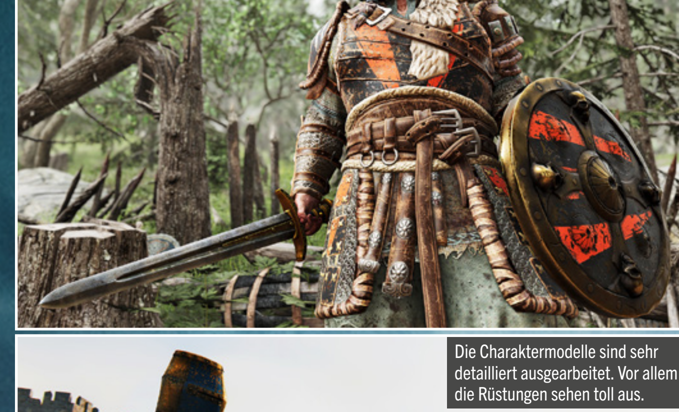
Ebenso hat Ubisoft uns nur einen der vielen Spielmodi ausprobieren lassen. In der „Domination" genannten Variante gilt es, in klassischer Mehrspieler-Shooter-Manier gemeinsam mit einem vierköpfigen Team drei Zonen zu erobern und sie zu halten – und sich so gegen die anderen vier Kontrahenten zu behaupten. Eine kleine Besonderheit ist, dass, sobald man genügend Zonen hält und zudem einen großen Punktevorsprung sein Eigen nennt, der Feind die Möglichkeit verliert, nach einem Bildschirmtod wiedereinzusteigen. Das gilt aber nur so lange, bis das andere Team wieder einen Bereich für sich erobert.

Als Schauplatz der Schlacht diente ein Belagerungsszenario, das uns vor allem wegen der vielen KI-Krieger sehr atmosphärisch vorkam. Gespielt wird *For Honor* aus der Verfolgerperspektive, die durch diverse Rollenspiele mit einem actionlastigen Kampfsystem den meisten unter uns vertraut vorkommen dürfte. Doch wenn es mal in der Schlacht zu einem Duell kommt, zeigt sich die Besonderheit des Spiels. Statt lediglich auf eine Taste für einen Schwerthieb zu drücken, müssen wir mit dem rechten Stick des Controllers den

Im Domination-Modus müssen bestimmte Zonen auf der Map erobert und gehalten werden.




Damit man die Hiebe eines Gegners parieren kann, muss man das Schwert in die richtige Richtung halten.


Die Wikinger-Helden verfügen über Schilde. Mit ihnen ist es wahrscheinlich deutlich einfacher als mit Schwertern, die Schläge der Gegner zu blocken.


Die Charaktermodelle sind sehr detailliert ausgearbeitet. Vor allem die Rüstungen sehen toll aus.

Winkel sowie die Richtung der Waffe bestimmen. Wir können links, rechts oder über Kopf das Schwert halten, wobei man zum Parieren von Attacken noch sehr genau auf den Gegner achten muss. Denn einen Hieb können wir nur blocken, wenn wir unsere Waffe mit der gleichen Neigung halten wie der Feind. Als Hilfestellung werden zum Glück noch Pfeile eingeblendet, die uns vor einem allzu schnellen Bildschirmtod bewahren. Für eine gute Überraschung beim Gegner kann man noch sorgen, indem man unerwartet mit der Faust auf ihn einschlägt. Und wenn alles nicht mehr hilft, sprich der Feind einfach zu schnell und übermächtig ist, kann man natürlich die Beine in die Hand nehmen. Das mag vielleicht nicht viel mit dem Titel des Spiels, ergo mit Ehre zu tun haben, aber so spart man sich den nervigen Zeitverlust, der durch ein Respawn entsteht.

Um Feinden zu schaden, stehen uns zwei unterschiedliche Attacken zur Verfügung. Ähnlich wie in der *Dark Souls*-Reihe hauen wir mit den Schultertasten zu. Mit dem oberen Button landen wir schwere Schläge, mit dem unteren Knopf verursachen wir leichte Hiebe. In der Demo-Version war es (leider) noch relativ einfach, die Kontrahenten mit einer Flut aus leichten Attacken einzudecken, sodass sie einfach keine Möglichkeit hatten, sich zu wehren.

Wie oder ob das interessante Art-of-Battle-Kampfsystem überhaupt mit Maus und Tastatur funktionieren soll, da sind wir noch ein skeptisch. Doch wenn man an die *Assassin's Creed*-Reihe denkt, hat Ubisoft eine mehr als griffige PC-Steuerung hinbekommen – Ähnliches ist im Falle von *For Honor* auch möglich.

Online-Shooter mit Schwertern

Wie schon erwähnt, tummeln sich Hunderte NPCs auf dem Schlachtfeld. Die sorgen aber nicht nur für die angesprochene erstklassige Atmosphäre in den Partien, sondern haben auch eine wichtige Funktion im Spiel. Wenn wir eine Reihe der tapferen Fußsoldaten niedermähen, sammeln wir Kombopunkte. Mit denen können wir – fast wie durch einen Killstreak in einem *Call of Duty* – Perks freischalten. Zum Beispiel lassen sich so die eigenen KI-Spieler durch einen Schlachtruf zu größeren Taten antreiben oder Artilleriebeschuss durch ein Katapult anfordern.

Eine gewisse Ähnlichkeit zu bekannten Online-Shootern in puncto Spielregeln und -mechanik sind entsprechend nicht von der Hand zu weisen. *For Honor* hat mit seinem zwar historisch nicht ganz korrekten, aber unverbrauchtem Mittelalterszenario einen Trumpf in der Hand. Laut den Entwicklern sollen jedoch nicht nur Multiplayer-Fans auf ihre Kosten kommen, denn für das Schlachtspektakel ist eine Einzelspielerkampagne fest eingeplant. Über Umfang und Handlung wurde aber noch nichts verraten. Wer weiß, vielleicht erfahren wir auf der Gamescom mehr darüber.

MATTI ERKLÄRT



„Spaßige Mittelaltergefechte in grandioser Optik – ich freue mich drauf!“

Spiele wie *War of the Vikings* oder *Chivalry: Medieval Warfare* haben mich mit ihren Mittelalter-Settings stets angesprochen. Doch muss ich gestehen, dass ich mit der Präsentation und Zugänglichkeit der genannten Titel nicht wirklich zufrieden war. Bei *For Honor* sehe ich genau in dieser Hinsicht keine Probleme. Die E3-Demo hat mich zum einen grafisch echt umgehauen und das Art-of-Battle-Kampfsystem scheint zwar noch einige Kinderkrankheiten zu haben, aber eben sehr griffig zu sein. Meine Hoffnung am Ende ist, dass *For Honor* einen guten Mittelweg zwischen Komplexität und kurzweiligen Gefechten findet. Ob die Einzelspielerkampagne wirklich von Bedeutung ist, wage ich übrigens zu bezweifeln. Wenn sie ähnliche Ausmaße wie die eines *Call of Duty* hätte, wäre die Handlung ziemlich wahrscheinlich auch ein Thema auf der E3 gewesen. Ich lasse mich aber natürlich gerne eines Besseren belehren.

Fallout 4

Von: Lukas Schmid/Felix Schütz

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** Bethesda Game Studios **Publisher:** Bethesda Softworks **Termin:** 10.11.2015

Da strahlt nicht nur die postnukleare Spielwelt: Mit massig Spieltiefe, riesigem Umfang und komplexem Crafting verspricht Bethesda ein Meisterstück.

Gerade noch war *Fallout 4* ein ferner Wunschtraum in den Köpfen vieler Rollenspieler. Dann kam die E3 2015 – und Bethesda ließ nicht nur eine, sondern gefühlt eine ganze Armada an Bomben platzen: Das Spiel existiert, es schickt uns erstmals ins atomar verseuchte Boston, wartet mit einer ganzen Fülle an Neuerungen auf und sieht schon jetzt so aus, als könne es den beiden Vorgängern *Fallout 3* und *Fallout: New Vegas* ganz locker den Rang ablaufen. Oh, und es ist fast fertig: Schon am 10. November dieses Jahres dürfen wir uns wieder in das Tod

Mechwarrior: Sobald wir in die schwere Powerrüstung schlüpfen, ändern sich die Spielanzeigen.

Ego-Shooter: Die Kämpfe sollen sich laut Bethesda deutlich besser anfühlen als im Vorgänger.

verheißende amerikanische Ödland begeben. Da sage noch einer, alle Entwickler würden ihre Spiele zu früh ankündigen!

Die Welt vor der Apokalypse

Zum ersten Mal in der *Fallout*-Serie erleben wir den Weltuntergang durch einen Atomkrieg im Jahre 2077 hautnah mit. Dabei beginnt alles noch ganz idyllisch: Als wahlweise männlicher oder weiblicher Held, den wir uns in einem ebenso vielfältigen wie leicht zu bedienenden Editor zusammenbasteln, bewohnen wir gemeinsam mit unserem Partner samt Nachwuchs ein Häuschen im präapokalyptischen Boston. Wie in *Fallout 3* dient diese Einstiegsphase nicht nur als origineller Stimmungsmacher, sondern auch als Tutorial, in dem wir unsere Ausgangswerte festlegen und uns mit der Steuerung und den Grundmechaniken des Spiels vertraut machen. Sobald die ersten Bomben fallen, geht jedoch alles ganz schnell und wir retten uns in einer dramatischen Sequenz in die sicheren Mauern von Vault 111 – einer der vielen schwer gepanzerten Bunker, in denen die verbleibende Menschheit Schutz finden soll. Wie sich die Geschichte dort entwickelt, was mit unserer kleinen Familie passiert, all das will Bethesda noch nicht verraten. Sicher ist nur, dass wir uns 200 Jahre (!) später als einziger Überlebender der Vault 111 wieder an die verwüstete Erdoberfläche begeben und uns in ein neues Endzeit-Abenteuer stürzen – eines, für das die Entwickler noch mehr Freiheiten versprechen als je zuvor.

Handwerk für mehr Tiefgang

Das fängt bereits damit an, dass Waffen, Rüstungen und die Spielwelt selbst nun wesentlich dynamischer gestaltet sind und sich sogar nach unseren Vorlieben verändern und mitgestalten lassen. Zu diesem Zweck hat Bethesda gleich mehrere vielversprechende Crafting-Systeme eingebaut, zum Beispiel eines, mit dem wir Waffen im Detail unseren Wünschen anpassen können – ein Feature, das wir in *Fallout 3* noch schmerzlich vermisst hatten! Die spannendste Neuerung ist aber sicher die Möglichkeit, eigene Häuser zu bauen und sogar kleine Siedlun-



Wie schon in *Fallout 3* dürfen wir Teil 4 auch mit einer weiblichen Heldin spielen. Traditionell werden bei Bethesda beide Geschlechter gleichwertig behandelt.

Die Charaktererstellung verzichtet diesmal auf altmodische Schieberegler. Stattdessen können wir alle Details direkt im Gesicht des Helden anpassen.

Im V.A.T.S.-Modus wechselt das Spiel immer in wieder in dramatische Zeitlupen, die unsere Spielfigur wie in einem Actionfilm inszeniert.



CRAFTING IN *FALLOUT 4*: FEATURE-OVERKILL ODER SEGEN FÜR DIE SPIELTIEFE?

Viele Hersteller definieren „Next Gen“ als reines Grafikmerkmal – ihr Spiel soll einfach nur toll aussehen. Bethesda dagegen geht einen anderen Weg: In *Fallout 4* soll moderne Hardware-Power vor allem dazu dienen, das Gameplay voranzubringen und zu vertiefen.

Wer *Fallout 3* intensiv gespielt hat, der weiß: Die riesige Spielwelt war zwar vollgestopft mit allem möglichen Krempel, doch wirklich gebrauchen konnte man davon nur einen Bruchteil. Das soll sich in *Fallout 4* ändern: Dank eines neuen Crafting-Systems kann der Spieler sämtliche Waffen **1** nach seinen Vorlieben verändern. Dazu bestehen die Knarren nun aus verschiedensten Modulen, die sich an Werkbänken auswechseln lassen. Außerdem werden die Eigenschaften der Waffe in Schusskraft, Genauigkeit und Feuerrate aufgeschlüsselt. Prima: Um die Schießprügel zu verbessern, lassen sich verschiedenste Objekte in der Spielwelt verwenden – Bethesda verspricht, dass jeder Gegenstand vom verbeulten Kochtopf bis hin zum alten Lattenzaun irgendeine Funktion erfüllen soll. Ein ähnliches Prinzip kommt auch bei der Powerrüstung **2** zum Einsatz, denn die können wir in *Fallout 4* ebenfalls mit allerlei Upgrades verbessern und sie nach unseren Wünschen anpassen. Beispielsweise lässt sich der Schutz gegen atomare Strahlung erhöhen oder die Rüstung um ein praktisches Jetpack erweitern.

Den größten E3-Applaus erntete Bethesda aber für ein zusätzliches Handwerkssystem, mit dem die Entwickler deutlich über sich hinauswachsen wollen: In der Welt von *Fallout 4* gibt es erstmals eine Vielzahl von Bauplätzen, an denen der Spieler sein eigenes Haus errichten kann. Das notwendige Material dafür wird direkt in der Spielwelt „geerntet“, Holz, Metall und vieles mehr lässt sich etwa aus alten, verfallenen Hütten und Schutt gewinnen. Daraus lassen sich dann verschiedenste Hausbausteine herstellen und platzieren. Ähnlich wie in *Minecraft* werden Wände, Böden, Treppen, Türen, Inneneinrichtung und dergleichen nicht völlig frei gesetzt, stattdessen pappen die Bausteine **3** automatisch aneinander. Und selbst damit soll noch nicht Schluss sein: Der Spieler kann auch Marktstände, Werkstätten und andere Behausungen herrichten, dadurch sollen mit der Zeit neue Händler und NPCs in die kleine Siedlung einziehen. Man darf sogar eigene Handelsrouten festlegen. Aber Vorsicht: Siedlungen werden ab und zu von Banditengruppen angegriffen, weshalb der Spieler auch für eine effektive Verteidigung sorgen muss. Dazu errichtet man Geschütze, Flammenwerfer und andere automatische Abwehranlagen, die allerdings an (natürlich selbst hergestellte) Generatoren **4** angeschlossen werden müssen.

Bethesda betont: Alle Features rund ums Häuser-Bauen sind freiwillig und nicht nötig, um *Fallout 4* durchzuspielen.





3

4

Mehr Power!

Die schwere Metallrüstung dürfen wir in *Fallout 4* erstmals unseren Vorlieben anpassen.

Rüstungen bestehen nun aus mehreren Teilen, sodass wir Arme, Beine, Kopf und Brust getrennt voneinander ausstatten können.

Der Pip Boy stellt das Inventar wie im Vorgänger in Listenform dar. Das sieht zwar cool aus, war in *Fallout 3* aber unter PC-Spielern nicht unumstritten.

Waffen und Rüstungen haben detailliertere Eigenschaften als früher. Die Plus- und Minussymbole daneben zeigen vermutlich an, wie viel besser oder schlechter ein ausgewähltes Item im Vergleich ist.

gen anzulegen – das klingt so verlockend, dass wir dem gesamten Thema „Crafting" gleich die komplette linke Seite gewidmet haben.

Auch die Quests sollen deutlich mehr verschiedene Herangehensweisen erlauben als in den Vorgängern, auch wenn Bethesda hierzu noch keine Details verraten hat. Wir rechnen zumindest damit, dass das recht steife Moral-System der Vorgänger überarbeitet wurde und tiefer greifende Entscheidungen erlauben wird. Generell gilt für *Fallout 4* natürlich der gleiche Grundsatz wie für die Vorgänger oder die *The Elder Scrolls*-Reihe: Alles kann, nichts muss. Wer will, darf sich wie in *Fallout 3* nur auf die Hauptgeschichte konzentrieren, wird dann allerdings so ziemlich alles von dem verpassen, was Bethesdas Spielerlebnisse auszeichnet. Etwa umfangreiche Nebenmissionen, unzählige unentdeckte Orte auf der riesigen Map, versteckte Items, verborgene Höhlen, verschlossene Vaults und vieles mehr.

Treue Gefährten

Auch in *Fallout 4* haben wir die Möglichkeit, mit uns wohlgesinnten Begleitern durch die Gegend zu ziehen. Auf der E3 2015 rückte Bethesda vor allem den treuen Hund Dogmeat in den Mittelpunkt, den wir diesmal schon deutlich früher im Spiel antreffen. Aber auch menschliche und mutierte Wegbegleiter werden uns auf Wunsch zur Seite stehen. Übrigens werden Hund und Co. in *Fallout 4* unsterblich sein. Eine gute Entscheidung, wie wir meinen – immerhin haben wir Dogmeat in *Fallout 3* oft einfach weggeschickt, weil er die meisten Kämpfe ohnehin nicht überlebt hätte. *Fallout: New Vegas* war in der Hinsicht schon deutlich verzeihender. Neu in *Fallout 4*: Diesmal können wir dem klugen Vierbeiner auch Kommandos erteilen, zum Beispiel



▶ Im Gegensatz zu *Fallout 3* und *New Vegas* wird der V.A.T.S.-Modus das Geschehen nicht völlig einfrieren, sondern nur noch stark verlangsamen. Man sollte sich also nicht zu viel Zeit lassen, um die gegnerischen Partien anzuvisieren.

▼ Optisch mag *Fallout 4* vielleicht nicht mit Technik-Monstern à la *Witcher 3* konkurrieren können, im Vergleich zum Vorgänger macht die Grafik aber einen riesigen Sprung nach vorne. Besonders die detailreich ausgestattete Spielwelt und die farbenfrohere Gestaltung hinterließen auf der E3 einen prima Eindruck.

LUKAS MEINT

„Ich erwarte nicht weniger als ein post-apokalyptisches Meisterwerk."

Na, das ging ja fix: Gerade noch ein Wunschtraum der Fangemeinde, ist *Fallout 4* nun beeindruckende Realität und verspricht, uns ab November zu Endzeit-Eremiten mutieren zu lassen. Die Zutaten für einen mehr als gelungenen Nachfolger zu *Fallout 3* und *New Vegas* sind jedenfalls da: Eine interessante Spielwelt, das bewährte Spielprinzip und Neuerungen an allen Ecken und Enden. Man merkt anhand des gezeigten Materials, dass das Abenteuer so gut wie fertig ist und entsprechend rund wirkt. Nur die Grafik wirkt nicht ganz taufrisch. Allerdings ist es mir deutlich lieber, ein Spiel so präsentiert zu bekommen, wie es wirklich aussehen wird, anstatt durch übertriebene Versprechen letztendlich enttäuscht zu werden. Für mich das vielleicht interessanteste Spiel des Jahres!



Wir sind gespannt, was die Gegner-KI in *Fallout 4* draufhat – in den Vorgängern agierten die meisten Feinde nämlich noch ziemlich blöde.

flitzt er auf Zuruf los und holt uns Gegenstände aus der Nähe.

Stop and Shoot

Während wir wahlweise aus Ego- oder Third-Person-Ansicht durch die Ruinen von Boston und das verwüstete Ödland ziehen, treffen wir natürlich nicht nur auf freundliche Questgeber und Händler. Vor allem bekommen wir es mit allerlei Feinden jeglicher Größe, Hässlichkeit und Mutationsstufe zu tun, darunter wieder einige Klassiker unter den *Fallout*-Ekelpaketen wie Behemoths, wilde Ghule und Riesenskorpione. Diesen und neuen Gegnertypen rücken wir wahlweise in klassischer Shooter-Manier oder mittels des bewährten V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) auf die Pelle. Neu: Anders als in *Fallout 3* wird das Geschehen im V.A.T.S.-Modus nicht mehr völlig eingefroren, sondern nur noch sehr stark verlangsamt. Das Prinzip bleibt aber unverändert, wir können also wieder verschiedene Körper-Partien gezielt anvisieren, eine prozentuale Trefferwahrscheinlichkeit zeigt dazu an, wie gut unsere Erfolgsaussichten stehen. Außerdem gibt's nun eine neue Funktion im V.A.T.S.-Modus: In den auf der E3 gezeigten Kampfszenen ist ein neuer Button „Execute Critical" zu sehen, was darauf hindeutet, dass kritische Treffer nicht mehr von Glück und anderen Attributen abhängen, sondern gezielt ausgelöst werden können. Wie genau das System funktioniert, werden wir aber erst erfahren, wenn wir selbst spielen durften.

Schon jetzt ist dagegen klar: Spätestens bei kritischen Treffern braucht man sich nicht wundern, wenn auch mal ein paar Gliedmaßen durch die Gegend fliegen. Das Spiel wird blutig! Ob das allerdings auch in der deutschen Version der Fall sein wird, muss sich erst noch zeigen. Zur Erinnerung: *Fallout 3* erschien in Deutschland nur stark gekürzt. *Fallout: New Vegas* hingegen, das genau so brutal wie die unzensierte US-Version von *Fallout 3* war, wurde nachträglich für den deutschen Markt freigegeben – und zwar ganz ohne Schnitte. Die Chancen auf ein ungekürztes *Fallout 4* für Deutschland stehen also gut!

Verschiedene Karrierepfade

Eine weitere Neuerung betrifft den Power Armor, jenen stählernen Körperpanzer, den wir schon in den Vorgängern tragen durften. Diesmal ist das mächtige Exoskelett nämlich kein einfaches „Kleidungsstück", sondern kommt auch mit anderen Eigenschaften daher: In der dicken Stahlhülle müssen wir neue Bildschirmanzeigen im Auge behalten, bewegen uns schwerfälliger, sind aber auch besser gepanzert und können uns per Jetpack sogar kurzzeitig in die Luft befördern. Spannend: Auch die Power-Rüstung dürfen wir per Crafting-System unseren Wünschen anpassen. Und natürlich müssen wir die Charakterwerte unserer Spielfigur hegen und pflegen: Die bekannten S.P.E.C.I.A.L.-Attribute wie Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit und Glück hat Bethesda bereits bestätigt. Auch ein flexibles Perk-System wie in den Vorgängern soll wieder zum Einsatz kommen, Details dazu hat Bethesda aber noch nicht verraten.

Sag meinen Namen!

Das wurde auch Zeit: Zum ersten Mal in der *Fallout*-Serie hat unser Charakter eine Stimme! Bethesda möchte damit noch mehr Fokus auf die Handlung legen und scheut hierfür weder Kosten noch Mühen. Nach dem dramaturgisch schwachen *Skyrim* kann uns das nur recht sein! So haben die Entwickler über 1.000 verschiedene gebräuchliche Namen aufgenommen, sodass der Protagonist und die anderen von uns benannten Figuren im Idealfall sogar persönlich angesprochen werden können. Es muss sich aber noch zeigen, ob sich der ganze Aufwand nur auf die englischsprachige Fassung beschränkt oder ob wir auch mit unserem Horst-Dieter oder Jerome-Jermaine-Kevin stilecht durch die nuklearen Ödlande streifen dürfen.

FÜR SAMMLER: *FALLOUT 4 – PIP-BOY EDITION*

Die etwa 130 Euro teure Sammleredition von *Fallout 4* kommt mit überraschend wenigen Extras daher, zumindest eines davon hat es aber in sich. Neben dem Spiel, einem Handbuch, einem Poster und einer Steelcase-Hülle befindet sich nämlich auch eine detaillierte Nachbildung des Pip-Boy-Armbandcomputers in der Schachtel, inklusive Standfuß, Beleuchtung und drehbarer Knöpfe. Der Clou: In dem Ding findet auch euer Smartphone Platz! Dank einer eigenen Companion-App, die Bethesda zu diesem Zweck entwickelt hat, könnt ihr so euer Inventar direkt am Handgelenk über euren Pip-Boy verwalten. Mittlerweile gilt die Sammleredition als vergriffen.

◀ Übertriebene Knarren wie der gute, alte Mini-Atombombenwerfer deuten an, dass auch *Fallout 4* sich nicht immer hundertprozentig ernst nehmen wird. Gut so! Eine Prise Humor und Zynismus gehören einfach dazu.

Ungewohnt: In *Fallout 4* hat der Held bzw. die Heldin erstmals eine Stimme! Die voll vertonten Dialoge sollen dank wechselnder Kameraperspektiven außerdem dynamischer ablaufen.

Das Figurendesign ist deutlich detailverliebter als in den Vorgängern. An diesem Charakter gefällt uns besonders die grob zusammengebastelte Waffe, die passt super zu *Fallout*.

Detailverliebtes Design

Nicht ganz so beeindruckend wirkt dagegen bislang die Grafik: Zwar sieht das Spiel bedeutend hübscher aus als die beiden Vorgänger, doch vom Prädikat „technisch beeindruckend" ist *Fallout 4* ein gutes Stück entfernt. Immerhin: Anders als etwa bei *The Witcher 3* oder dem viel gescholtenen *Watch Dogs* werden die Fans nicht durch vollmundige Grafik-Versprechen heiß gemacht, die das fertige Produkt dann nicht halten kann. Angesichts der schieren Größe der *Fallout*-Spielwelt und der komplexen Crafting-Mechaniken sollte man auch keine Optik auf dem Niveau modernster Shooter erwarten. Der im Vergleich zu *Fallout 3* etwas buntere Grafikstil gefällt uns zumindest schon jetzt: Malerische Trümmerlandschaften wechseln sich mit düsteren Stadtarealen ab, flüssige Tag-Nacht-Wechsel, dynamische Wetterbedingungen und aufwendige Beleuchtung sorgen für Atmosphäre, auch die bislang gezeigten Umgebungen, Waffen und Monster wirken detailverliebt und glaubhaft.

Und so sind wir doch froh, dass Bethesda so lange kein Wörtchen über *Fallout 4* verloren hat – das macht die Wartezeit bis zum Release deutlich erträglicher. Ab 10. November heißt es endlich wieder: „War. War never changes." ❑



Mehr Details, mehr Vegetation, mehr Farben – *Fallout 4* hebt sich optisch klar von seinen Vorgängern ab, die über weite Strecken sehr trist geraten waren.

FELIX MEINT



„Mein Highlight der diesjährigen E3. Der Trip ins postnukleare Boston ist fest gebucht!"

Nun, da war ich wohl etwas voreilig! Immerhin habe ich *The Witcher 3* vor gerade mal zwei Monaten den Titel „Rollenspiel des Jahres" in Aussicht gestellt. Das könnte sich ändern, immerhin ist *Fallout 4* jetzt im Rennen! Aber wer hätte auch ahnen können, dass Bethesda mit so einem nahen Releasetermin um die Ecke kommt? Das war mal 'ne tolle Überraschung! Als jemand, der weit über 200 Stunden in *Fallout 3* verbracht hat (und von *New Vegas* dezent enttäuscht war), bin ich unheimlich gespannt auf Teil 4: Eine dichte Story, komplexe Crafting-Systeme und eine dynamische Welt, ohne am Kernkonzept zu rütteln – damit zeigen die Entwickler deutlich, dass sie ihre Fans verstanden haben. Jetzt muss das alles nur noch reibungslos funktionieren und bugfrei laufen, gell Bethesda? Ich freue mich jedenfalls riesig auf November – dann wird sich auch endlich klären, welches RPG dieses Jahr das Siegerkrönchen mit nach Hause nehmen darf.

Genre: Action
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 25. Februar 2016

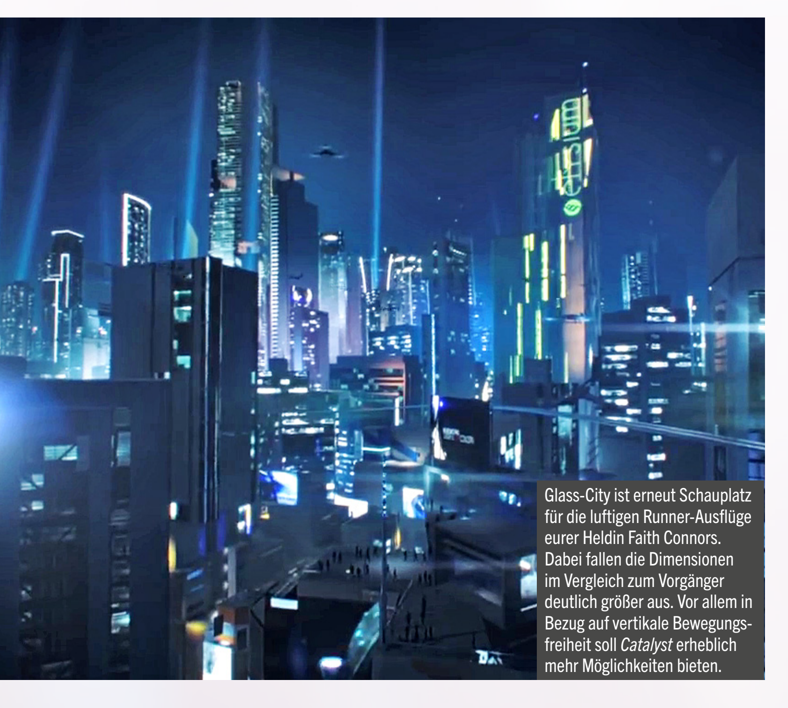
Von: Stefan Weiß

Das Runner-Vergnügen spielt sich wie der Vorgänger, nur schöner! Aber von der offenen Spielwelt gab es bislang noch nix zu sehen.

Wenn es ein Spiel gibt, das den Begriff „Flow“, also die nahtlose Aneinanderreihung von Bewegungsabläufen ohne Unterbrechung, mit Exzellenz zelebrierte, dann dürfte *Mirror's Edge* zweifelsfrei zu nennen sein. Für den Nachfolger *Catalyst* will Entwickler Dice diese Erfahrung für die Spieler noch intensivieren, eingebettet in einer frei begehbaren, offenen Stadt. Willkommen zurück im futuristischen Glass City!

Mirror's Edge: Catalyst

Mirror's Edge steht für coole Renn- und Sprungakrobatik in einem Zukunftsszenario, in dem menschliche Freiheit nicht mehr existiert – es sei denn, man sucht sie sich als sogenannter Runner über den Dächern der Metropole Glass City. So turnten wir mit Protagonistin Faith 2009 auf dem PC in atemberaubenden Höhen herum und legten dabei fantastische Parkour-Stunts hin. Für den Nachfolger mit dem Untertitel *Catalyst* soll das genauso gelten, und das sogar in ausgeweiteter, verbesserter Form. Anstatt einzelner Levels sollen die Spieler nun erstmals eine komplette Stadt erleben.



Glass-City ist erneut Schauplatz für die luftigen Runner-Ausflüge eurer Heldin Faith Connors. Dabei fallen die Dimensionen im Vergleich zum Vorgänger deutlich größer aus. Vor allem in Bezug auf vertikale Bewegungsfreiheit soll *Catalyst* erheblich mehr Möglichkeiten bieten.



Alles im Fluss

Die besten Momente im ersten *Mirror's Edge* erlebte man dann, wenn man mit Heldin Faith Connors mithilfe von optimal abgestimmte Sprung- und Klettereinlagen einen richtig guten Lauf (Flow) hinlegte. Durch den so entstehenden, lang anhaltenden Bewegungsfluss baute man sogenanntes Momentum auf, im Prinzip eine Art Impulsenergie, die sich für besonders effektive Aktionen einsetzen ließ. Allerdings agierte man dabei in relativ überschaubar gestaltenen Levels, meist auch nur von Punkt A nach B. Dieses Gefühl nun ohne künstliche Grenzen von Stadtlevels verstärken zu können, klingt mehr als verlockend. *Catalyst* setzt hingegen auf ein Open-World-Erlebnis. Wir denken da zum Beispiel an Größenordnungen wie in *Batman: Arkham City* oder auch an die Ausmaße von Rom in der *Assassin's Creed*-Reihe.

Catalyst-Produzentin Sara Jansson meinte dazu im Rahmen der E3-Präsentation: „Wir wollen euch eine zusammenhängende Spielwelt bieten, nicht nur eine Ansammlung von Levels. Ihr schaltet im Verlauf des Spiels einzelne Gebiete frei, um am Ende komplett ohne Ladezeiten von einem Ende zum anderen zu gelangen.“ Klingt schön und gut, es stellt sich für uns nur die Frage, was man in dieser Stadt alles anstellt, denn *Mirror's Edge* lebt ja von den Ereignissen über den Dächern. Ein pulsierendes Stadtleben am Boden, wie in den zuvor genannten Beispielen, dürfte zu *Catalyst* schlichtweg nicht so recht passen.

Vielmehr wollen die Entwickler für ausreichend Erkundungspotenzial in luftiger Höhe sorgen. Von Sammelobjekten ist da die Rede und von Herausforderungen. Hoffentlich bedeutet das aber nicht, dass wir nur Datenpakete statt Flaggen aufklauben und seelenlose Verfolgungsjagden oder Dach-Rennen absolvieren (viele Grüße von Meister-Assassine Ezio Auditore). Den freien Erkundungsaspekt will *Catalyst* hauptsächlich zwischen den Story-Missionen ermöglichen. Durch den Fortgang der Hauptgeschichte macht ihr mehr und mehr Stadtgebiete zugänglich, dazwischen könnt ihr euch völlig frei bewegen. Doch mit welchem Anreiz, ist die Frage. Hier kann *Catalyst* mit hoffentlich spannenden eigenen Nebenqeschichten punkten und darf sich nicht in stupidem Abklappern von „points of interest“

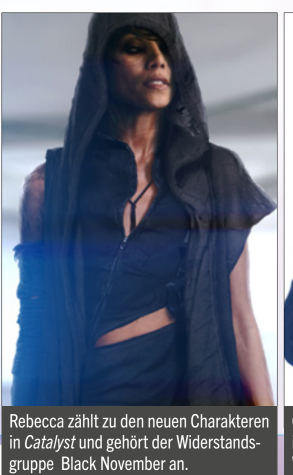


Protagonistin Faith Connors soll in *Mirror's Edge: Catalyst* im Mittelpunkt eines nationalen Konflikts zwischen dem finsteren Kruger-Konzern und der Untergrundbewegung Black November stehen. Dabei legen die Entwickler viel Wert auf eine gute Story und vor allem auf die Charakterentwicklung. Zu sehen gab es bislang davon leider nur wenig – vielleicht geschieht das auf der Gamescom 2015?

ALTE UND NEUE GESICHTER: WORUM DREHT SICH DIE STORY?

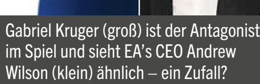
Die Story in *Mirror's Edge* war eher als Schwachpunkt zu bezeichnen. Auch der dafür genutzte Cartoon-Stil war nicht unbedingt überzeugend. *Catalyst* soll's besser machen.

Dreh- und Angelpunkt soll diesmal die Charakterentwicklung von Faith Connors darstellen. Dice will daher auch intensiv auf ihre Vergangenheit und die Beziehung zwischen ihr und ihrer Schwester eingehen, was schon Szenen im Trailer erahnen lassen. Mit der Untergrundorganisation Black November führen die Entwickler eine neue Fraktion ins Spiel ein, die einen Gegenpol zu den beherrschenden Kruger-Konzerntruppen darstellen. Einen Hinweis auf die Gruppe November gab es schon im Vorgänger, in Form eines Graffitis, das als Easter-Egg zu finden war. Apropos Kruger: Antagonist Gabriel Kruger verkörpert die Spitze des gigantischen Machtkonzerns und damit der im Spiel vorherrschenden Fraktion. Faith soll im Laufe des Spiels im Mittelpunkts eines nationalen Konflikts zwischen den Mächten stehen. Einem Gerücht zufolge stecke hier sogar ein Funke Kritik in Bezug auf reale Konzernmächte. Das meinen zumindest Fans, die sagen, EAs CEO Andrew Wilson sähe Kruger aus Catalyst nicht nur zufälligerweise sehr ähnlich.

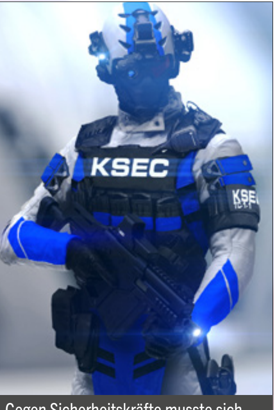


Rebecca zählt zu den neuen Charakteren in *Catalyst* und gehört der Widerstandsgruppe Black November an.





Gabriel Kruger (groß) ist der Antagonist im Spiel und sieht EA's CEO Andrew Wilson (klein) ähnlich – ein Zufall?



Gegen Sicherheitskräfte musste sich Faith schon im ersten Teil durchsetzen, diesmal gibt's noch mehr Gegnertypen.

verlieren, wie es leider nur allzu oft in Open-World-Spielen gängige Praxis ist.

Rasantes Parkour-Erlebnis

In einem Demospiel auf der diesjährigen E3 konnten wir Heldin Faith durch einen von der Frostbite-3-Engine dargestellten Level auf der Xbox One scheuchen. Wir sagen bewusst Level, denn die Demo beschränkte sich auf einen kleinen, abgegrenzten Bereich.

Look und Feel in *Catalyst* sind toll umgesetzt, man fühlt sich sofort wieder zu Hause in der City of Glass. Die Grafik flutscht wie geschmiert und dementsprechend flüssig bewegen wir uns schnell durch die Levels. Hindernisse zu überwinden, ist gewohnt simpel. Ein Druck auf LB lässt Faith sämtliche Aktionen ausführen, um nach oben weiterzukommen, also Springen, Klettern, Hochziehen oder ein Lauf an einer Wand. Mit LT führt sie Aktionen nach unten durch, etwa sliden oder unter einem Objekt hindurchrutschen. Geprügelt wird sich mit der X-Taste. Neu ist, dass Faith konsequent auf Waffen verzichtet. Schusswaffenbenutzung ist im Gegensatz zum Vorgänger diesmal absolut tabu. Dafür beherrscht Faith ausgereiftere Nahkampftechniken. Auch hierbei soll der Spieler vom Bewegungs-Flow profitieren. Ziel ist, dass man konsequent in Bewegung bleibt, um so neue coole Moves auszuführen, mit denen ihr eure Gegner dominiert. Nach einem kurzen Tutorial, in dem wir einen befreundeten Runner treffen und ihm auf die Dächer der Stadt folgen, stehen uns mehrere Beispiel-Missionen zur Verfügung.

Im Dash-Race absolvieren wir einen Parcours, um diesen in Bestzeit zu beenden. Dank der eingeblendeten Wegmarkierungen war das auch kein Problem.

Beim Billboard-Hack gilt es, einen sehr hoch gelegenen Punkt zu erreichen, um sich dort ins Netzwerk des Kruger-Konzerns zu hacken. Bei diesem Missionstyp bekamen wir vor allem die im Vergleich zum Vorgänger deutlich stärker vertretene Vertikalität im Leveldesign zu spüren. So bekommt man ein viel besseres Gespür dafür, sich in einer 3D-Welt zu bewegen.

Im dritten Auftrag, einem Delivery-Run, geht's darum, einen Datenstick zu besorgen und abzuliefern. Sobald man sich das Zielobjekt geschnappt hat, sind gegnerische Kruger-Einheiten aktiv und suchen nach uns. Also prügeln wir uns auf dem Weg zum Missionsende durch die Gegner. Die Bedrohung hielt sich dabei in Grenzen, sofern man auf Deckung achtete oder eben schnell genug war.

Die 13-Minuten-Demo war definitiv ein rasanter Spaß, das Spielgefühl des Vorgängers hat Dice prima transportiert. Ungewiss bleibt, wie sich die geplante offene Welt am Ende anfühlt. ❑



Das Leveldesign in *Catalyst* soll euch dazu ermutigen, permanent in Bewegung zu bleiben. Wer dies schafft, darf sich auf spektakuläre Manöver freuen.

STEFAN MEINT

„Das Spielgefühl ist wie im Vorgänger super, aber was ist mit der offenen Welt?"

Die gespielte Demo zeigte gut, dass Dice an der grundsätzlichen Stärke von *Mirror's Edge* nichts geändert hat: Die Steuerung von Faith geschieht fast exakt wie im Vorgänger, sodass man sich ratzfatz wieder im Geschwindigkeits- und Höhenrausch befindet. Geschmeidig und agil absolvieren wir in bester Parkour-Manier drei Nebenaufträge. Tja und damit hat es sich auch schon mit den großen „Neueindrücken", die eigentlich keine sind. Immerhin, Faith benutzt keine Waffen mehr, das ist gut so und passt zu ihr. Doch es brennt uns die zentrale Frage unter den Nägeln, wie es denn um die als Open World geplante Stadt bestellt sein wird. Schafft es Dice, hier eine in sich stimmige und plausible Welt zu erschaffen, in der wir abseits der Hauptstory genug spannende Inhalte finden, gewürzt mit interessanten Charakteren und guten Geschichten? Oder ist es am Ende nur eine genreübliche, über die Dächer der Stadt verstreute Anhäufung stupider Sammelaufgaben ohne rechte Seele?



Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Blue Byte Mainz
Publisher: Ubisoft
Termin: 3. November 2015

Die Mond-Besiedlung spielt sich fast so wie der Vorstoß in die Tiefsee, findet aber auf separaten Karten statt.

Anno 2205

Von: Peter Bathge

Entwickler Blue Byte schießt nicht nur Spieler auf den Mond. Mit im Gepäck: etliche Serientraditionen.

Den Handel müssen wir noch im „hässlichsten Menü der Welt“ (O-Ton Entwickler) abwickeln – doch abseits solcher Baustellen macht *Anno 2205* bereits einen ausgereiften Eindruck, als wir es auf der E3 im Juni erstmals anspielen. Der sechste Serienteil sieht großartig aus (dank freier Kamera und Echtzeitspiegelungen auf den Wolkenkratzern) und hat mit dem Mond als weitere Spielebene ein spektakuläres neues Feature zu bieten. Doch wie wir schnell feststellen, sind die Änderungen unter der Oberfläche mindestens ebenso spannend – manch einer würde sie gar „besorgniserregend“ nennen. Beinharte *Anno*-Fans, die der Reihe schon seit vielen Jahren die Treue halten, droht Blue Byte mit seiner radikalen Neuausrichtung nämlich zu verschrecken.

Der Weltraumhafen ersetzt die Arche aus *Anno 2070*. Im Spielverlauf erwerbt ihr mehrere Erweiterungen inklusive Mond-Shuttle.

Alles ist verbunden

Anno 2205 soll größer werden als alle Vorgänger, global gar. Erstmals rückt Blue Byte Mainz (früher unter dem Namen Related Designs bekannt) dafür vom Insel-Fokus der Serie ab. Im neuen Zukunftsspiel errichtet ihr auch auf dem Festland eure Städte, wenn auch stets an der Küste. Siedlungsplätze können nunmehr auch in Schneelandschaften liegen. Ebenfalls neu: Die Unterscheidung in Kampagne und Endlosspiel wurde abgeschafft, ihr besiedelt jetzt einfach den kompletten Erdball in mehreren, nebeneinander laufenden Partien, die miteinander verbunden sind. Das heißt: Jeder Sektor verhält sich ähnlich wie zuvor eine Insel, Waren zwischen Sektoren werden ausgetauscht und einmal gebaute Siedlungen gehen nicht mehr beim Missionsübergang verloren, sondern können jederzeit erneut besucht werden. Dazu wählt ihr auf einer Strategiekarte zwischen den unterschiedlichen Positionen auf der Erde und ihrem Trabanten. Insgesamt können Spieler acht bis zwölf Partien gleichzeitig unterhalten. Welchen Sektor ihr als Nächstes wählt, bleibt euch überlassen, *Anno 2205* soll komplett nichtlinear ablaufen. Gut: Anders als im kontrovers diskutierten *Die Siedler: Königreiche von Anteria* benötigt diese persistente Spielwelt keine Online-Verbindung und ihr dürft völlig frei mehrere Spielstände anlegen wie von *Anno* gewohnt.

Eine persistente Spielwelt bedeutet auch: Während ihr an einer Stelle im klassischen *Anno*-Stil Wohnhäuser hochzieht und die wachsenden Bedürfnisse der Einwohner befriedigt, läuft die Zeit in den anderen Sitzungen weiter. Negative Auswirkungen hat das nicht, weder greifen währenddessen Gegner an noch gehen Rohstoffe zur Neige (Erzminen etwa besitzen einen unendlichen Vorrat). Kleine Aufträge, bei denen ihr für KI-Persönlichkeiten bestimmte Warenmengen produziert, werden optional angeboten, dazu gibt's eine übergeordnete Geschichte, bei der sich alles um die Besiedlung eines neuen Lebensraums dreht: des Mondes.

Denn nur dort lässt sich Helium-3 abbauen, das benötigt wird, um den Energiehunger auf der Erde der Zukunft zu stillen. Der Mond ersetzt dabei die Tiefsee aus *Anno 2070* nahezu deckungsgleich: Statt eines U-Boots bauen wir ein Shuttle, statt auf Unterwasserplateaus errichten wir Minen und Farmen (!) in Mondkratern, die wir zusätzlich noch mit Schutzschilden gegen Weltraumstrahlung und Kometen absichern. Und wie in der Tiefsee siedeln wir auf dem Mond zwei spezielle Bevölkerungsschichten an, die parallel zu den vier Einwohnerstufen auf der Erde existieren.

Kaputtgespart?

Mond als neuer Siedlungsplatz, eine persistente Spielwelt, dazu erstmals Karten mit Festland und ein Levelsystem, durch das bei steigender Bevölkerungszahl neue Bauoptionen freigeschaltet werden: Mangelnden Innovationswillen kann man den Entwicklern nicht vorwerfen! Doch die Ankündigung von *Anno 2205* hat in den Kreisen der alteingesessenen *Anno*-Spieler auch für viel Verdruss gesorgt. Vor allem deshalb, weil Blue Byte im Vergleich zu den Vorgängern rigoros Features gestrichen hat: So wird *Anno 2205* bei Release keinen Mehrspieler- oder Koop-Modus enthalten. Es gibt keine KI-Gegner, die eigene Inseln unterhalten

Staudämme erzeugen viel Energie und verändern die Topografie auf drastische Weise.

◀ Anders als im Vorgänger soll die Funktion von Gebäuden auf einen Blick ersichtlich sein. Na ja.

Erstmals lassen sich Inseln mit Brücken verbinden, anschließend teilen sich beide Landmassen ein Kontor.

Minen auf Mond und Erde besitzen einen unendlichen Vorrat an Ressourcen.

Handelsschiffe sind Dekoration, allerdings gibt's ein Kommandoboot, mit dem ihr Auftraggeber besucht.

und euch rohstoffreiche Areale vor der Nase wegschnappen. Kämpfe finden nicht mehr in den Städten statt, sondern werden in spezielle Arenen ausgelagert. Vielleicht gibt's aber auch Raumschlachten zwischen Mond und Erde. Zufallskarten sind derweil passé, alle Landstriche werden vorab per Hand gestaltet – ob so auf Dauer für genügend Abwechslung gesorgt ist?

Es kommt noch dicker: Der Handel beschränkt sich nur noch auf das Zusammenspiel der Regionen, die *Anno*-typischen Handelschiffe, die auf einer Karte zwischen Inseln kreuzen, sind diesmal lediglich Dekoration. Katastrophen? Weg damit, denn die würden ja genauso wie bewaffnete Konflikte nur dazu führen, dass mühsam aufgebaute Spielerstädte der Zerstörung anheimfallen. Und das – so Blue Byte – sei in der Community unerwünscht. Zumal derartige Bedrohungen auch das Konzept der persistenten Spielwelt mit parallel laufenden Partien über den Haufen werfen würden.

Die Liste der Kürzungen geht weiter: Einflusskreise von Gebäuden mit positiver Wirkung (wie die Kirche in *Anno 1404*) schafft der neueste Ableger ab, fortan erstreckt sich die Wirkung automatisch auf die ganze Insel. Und dann gibt es da noch eine große Änderung im Hinblick auf die Wirtschaft: Transportzeiten sind ein Relikt der Vergangenheit. Produzierte Güter landen ohne Umweg direkt im Zentrallager, von dem es auf jeder Insel eines gibt und das sich zwei Eilande durch eine Verbindung mittels einer gigantischen Brücke teilen können. Das klingt furchtbar simpel, wird aber dadurch ausgeglichen, dass sich *Anno*-Spieler neuerdings neben dem Strombedarf auch um Logistikkosten und Arbeitskraft sorgen müssen. Dadurch macht die gemütliche Aufbauspiel-Serie einen Ruck in Richtung von Städtesimulationen wie *Cities: Skylines*.

Andere Stellschrauben als zuvor

Je weiter ein Betrieb vom Zentrallager entfernt ist, umso höher sind die Logistikkosten. Darüber hinaus müssen genügend kleine Polygon-Männchen unter eurer Fuchtel stehen, um die geschaffenen Arbeitsplätze zu füllen. Beide Werte lassen sich beeinflussen. So könnt ihr etwa eine Roboterfabrik bauen. Die mechanischen Helferlein wandern vom Fließband direkt in die Betriebe und helfen da aus, wo es an menschlichen Fachkräften fehlt. Genauso gut könnt ihr jedoch auch direkt an den Produktionsgebäuden gegensteuern: Inspiriert von der (erfolglosen) *Sim City*-Neuauflage von 2013 klatscht ihr auf Wunsch Zusatzmodelle an Bauwerke, welche die Anzahl der nötigen Arbeitskräfte verringern, Logistikkosten drücken oder den Energieverbrauch senken beziehungsweise die Stromproduktion (beispielsweise bei Windrädern) erhöhen. Ergo gibt es auch in *Anno 2205* wieder jede Menge Raum, um an der perfekten Ökonomie und dem hübschesten/effektivsten Stadtlayout zu tüfteln. Schönbauer haben es übrigens besonders leicht, denn errichtete Gebäude lassen sich erstmals verschieben, ohne sie abreißen zu müssen – ein Feature, das sich Blue Byte aus dem firmeneigenen *Anno Online* abgeguckt hat. Auf dem untersten der drei Schwierigkeitsgrade verursacht das Verschieben noch nicht einmal Kosten. Diese Vereinfachung passt zum Tenor von *Anno 2205.* Die Serie soll überschaubarer, unkomplizierter, simpler, kurzum: massenmarkttauglich werden. Die Frage muss erlaubt sein: Ist das noch *Anno*? ❑

PETER MEINT



„Es ist noch zu früh für ein finales Urteil, aber derzeit überwiegt die Skepsis."

Im Rückblick war *Anno 2070* inklusive Add-on *Die Tiefsee* ein Komplexitätsmonster. Drei Fraktionen mit etlichen Gebäuden, das Austarieren von Ökobilanz und Stromerzeugung, dazu die Unterwasserinseln und die mehrstufigen Produktionsketten hochwertiger Waren … puh, das war ganz schön anstrengend. Aber auch fordernd, langfristig motivierend und spaßig. Blue Byte Mainz will *Anno 2205* im Vergleich zum Vorgänger wohl etwas massenmarkttauglicher machen, etwas zugänglicher, etwas simpler. Schade, dass sich dieses Bestreben nach jetzigem Kenntnisstand vor allem in Streichungen niederschlägt: kein Mehrspielermodus, keine siedelnden KI-Gegner, keine Katastrophen, keine Kämpfe in den Städten, keine Zufallskarten. Das liest sich desaströs für viele *Anno*-Fans, spielt sich aber in den ersten Minuten dennoch angenehm vertraut. Nach der kurzen Anspielmöglichkeit sind Aussagen zu Langzeitmotivation und Finesse der neuen Systeme (Logistik, Sektoren-Handel, nichtlineares Endlosspiel als Kampagne) verfrüht. Die Lust am Optimieren hat mich dennoch ganz fix wieder in ihren Bann geschlagen. Ob das reicht?



Von: Stefan Weiß

Aus Sonys Griff zu den Sternen könnte ein neuer Spielspaß-Stern erwachsen oder aber eine öde Endlos-Schleife.

Genre: Weltraumsimulation
Entwickler: Hello Games
Publisher: Sony
Termin: 2016

Auf eurer langen Sternenreise in der Zufalls-Galaxie von *No Man's Sky* könnt ihr auch auf Raumflotten stoßen, die sich gerade bekämpfen. Wie ihr darauf reagiert, bleibt euch überlassen: Schlagt euch auf eine Seite, ignoriert das Ganze oder kämpft für euer eigenes Wohlergehen – Vorgaben gibt's nicht.

Weg vom Planeten und rein ins Weltall, Ladezeiten gibt es keine im Spiel, die Übergänge sind nahtlos.

Dynamische Tag-Nacht-Wechsel sollen die Erkundungstouren abwechslungsreich machen.

Ist No Man's Sky die ultimative Sandbox?

Keine Story, keine Charaktere und null Missionen, dafür eine Galaxie, für deren Entdeckung ein Spieler-Leben keinesfalls ausreicht, auch keine zehn, zwanzig oder gar tausend. Doch garantiert die unendliche Reise durchs prozedural generierte All lang anhaltenden Spielspaß oder ist die Entdeckertour schnell durchgenudelt und lässt euch im Schwarzen Loch der Langeweile herumdümpeln? Diese Fragen beschäftigen uns schon seit der E3-Ankündigung von *No Man's Sky* im letzten Jahr. Und trotz oder gerade wegen der Gameplay-Präsentation auf der diesjährigen Messe in Los Angeles gibt es immer noch keine zufriedenstellende Antwort.

Entdecker-Gen im Blut

Der Drang, das Neue und Unbekannte aufzuspüren und das Leben zu erforschen, ist ein uraltes menschliches Verlangen. So verdanken wir Forschern wie etwa dem Briten Charles Darwin oder dem Schweden Carl von Linné die Taxonomie, also die systematische Erfassung und Katalogisierung, der Tier- und Pflanzenwelt auf unserem Planeten. Weg von der heimischen Erde und hin zu den Sternen, aber quasi dem gleichen Entdeckerdrang wie Darwin und Co. folgend, zieht es die Spieleentwickler Hello Games mit ihrem Projekt *No Man's Sky*. Ein mathematisches Geflecht von Algorithmen lässt dabei die Spielwelten in Echtzeit entstehen – und zwar erst in dem Moment, in dem ihr mit eurer fliegenden Untertasse einen beliebigen Planeten der Galaxie anfliegt. Prozedurale Generierung heißt diese Zauberformel, die für zufällig erstellten Content steht. Ganz ohne jegliche Ladezeit entsteht vor den Augen des Spielers eine komplette Planetenwelt, entfaltet sich die Flora und Fauna, um eine höchst lebendig wirkende Welt zu formen. Keine Frage, die technische Seite des Science-Fiction-Spiels ist beeindruckend, doch was macht man nun genau in *No Man's Sky*, das als Online-Spiel konzipiert ist und das es dem Spieler völlig freistellt, wie und wo er seine Reise durch die Galaxie gestaltet?

Spielspaß-Zufallsgenerator mit programmiertem Chaos-Faktor

Wie man die Sandbox-Galaxie in *No Man's Sky* als Entdecker spielt, zeigten uns die Entwickler anhand einer Gameplaydemo auf der E3. Man startet zunächst irgendwo am Rand der Galaxie auf einem Planeten. Das Raumschiff parkt auf der bunt schillernden Oberfläche eines bislang unbekannten Planeten. Als Entdecker haben wir die Möglichkeit, der Welt einen eigenen Namen zu verpassen. „Ihr könnt Planeten benennen, wie ihr wollt", so der Kommentar der Entwickler. Na ja oder auch nicht – schließlich wird es eine Filterfunktion geben (müssen), um Missbrauch vorzubeugen. Und wie ist es um lizenzrechtlich bekannte Namen bestellt? Werden etwa *Star Wars*-Fans ihre Entdeckungen mit Yavin, Alderaan oder Tatooine betiteln? Füllt sich die Galaxis mit Caprica, Sagittaria, Virgon aus *Battlestar Galactica*? Und was ist mit Dopplungen oder Wiederholungen? Irren wir am Ende verwirrt an Planeten Gemini 8769-I oder Starport 0815 vorbei? Schließlich landen gewonnene Daten wie die Namen von Planeten in einer galaktischen Datenbank, sind für andere Spieler sichtbar. *No Man's Sky* will ein Online-Spiel sein, auch wenn


Wie ein Planet im Spiel fertig aussieht, das wissen die Entwickler selbst nicht. Die im Hintergrund laufenden Algorithmen erzeugen komplett zufällig erstellte Welten. Ob das immer für eine stimmige Atmosphäre sorgt oder doch eher in Chaos mündet? Wir sind gespannt.


Euer Verhalten auf den Planeten wird von Überwachungssystemen, den Sentinels, registriert. Je mehr Schaden ihr verursacht, etwa durch Rohstoffabbau, desto aggressivere Reaktionen müsst ihr befürchten.

man wahrscheinlich sehr viel Zeit alleine darin verbringt, wie wir es etwa in *Elite: Dangerous* erleben. Wie finden Spieler zusammen, ist das überhaupt vorgesehen? Kann man handeln, gegen Mitspieler antreten? Das ist alles bislang noch unklar!

Doch zurück zu unserem Planetenausflug. Die gezeigte Tier- und Pflanzenwelt ist üppig. Jedes Lebewesen, jede Ressource, im Prinzip alles, was wir im Spiel vorfinden, lässt sich scannen, wird analysiert, bekommt einen Namen und anschließend lassen sich die gewonnenen Daten in einer Art Enzyklopädie abpeichern. Doch kann das auf Dauer motivieren? In der gezeigten Demo sahen wir zwei verschiedene Planeten, zig Lichtjahre voneinander entfernt. Doch sooo riesig waren die optischen Unterschiede jetzt nicht – rotes statt blaues Gras, Tiere mit Streifen statt mit Punkten, unterschiedliche Geländeformen und nur ein paar Details mehr, die wir in der kurzen Zeit der Demo zu Gesicht bekamen. Doch sind zwei Planeten auch nicht unbedingt repräsentativ, wenn wir von Tausenden von Solarsystemen reden, die sich bereisen lassen. Trotzdem sind wir skeptisch, wie Hello Games hier dauerhafte Spannung möglich machen will, wenn die zufällig arbeitenden Generatoren eben zufällig zu viel Ähnlichkeit erzeugen. Genügt der Anreiz, für seine Entdeckungen Units (die Währung im Spiel) zu erhalten? Immerhin lassen sich damit Schiffe, Ausrüstung und Güter auf Handelsstationen kaufen. Wir denken an Spiele wie *Privateer* oder *Freelancer*, die ihren Reiz daraus beziehen, sich als Weltraumpilot Stück für Stück ein immer besseres Schiff zu erwirtschaften.

Die *GTA*-Komponente

Alles, was man in *No Man's Sky* tut, wirkt sich unmittelbar aus, beispielsweise wie sich der Spieler auf einem Planet verhält. Tiere zu erlegen und Rohstoffe abzubauen ist einerseits nötig, um an Ressourcen und Waren zu kommen, wirkt sich andererseits aber auf unseren örtlichen Ruf aus.

Wer es übertreibt, stellt schnell fest, dass sich oben rechts am Bildschirmrand auf einmal eine fünfteilige Anzeige bemerkbar macht, die ziemlich viel Ähnlichkeit mit den Sternchen eines *GTA* gemein hat. Und das hat auch seinen Grund, denn in *No Man's Sky* gibt es eine Mechanik, die sich mit dem „Gesucht-Level“ von *GTA* vergleichen lässt. Auf jedem Planeten wachen sogenannte Sentinels über den Frieden. Sobald sich der Spieler Fahndungslevels einkassiert hat, suchen die Sentinels nach ihm, um ihn zu bekämpfen.

Mit zunehmendem Gesucht-Level setzen die Sentinels euch immer stärkere Einheiten entgegen. Sobald es zu brenzlig wird, sollte man schleunigst in sein Schiff steigen, sich ins All verkrümeln und mit den gewonnenen Scan-Daten das Weite suchen. Denn wer im Kampf draufgeht, verliert alle bis dahin erhaltenen Scanner-Ergebnisse, die nicht abgespeichert wurden.

Keine Lust auf Entdecker?

Sich immer nur mit dem Erkunden und Datensammeln zu befassen, schmeckt sicher nicht jedem Spieler, darum könnt ihr in *No Man's Sky* auch anderweitig losziehen, um an Units zu gelangen, zum Beispiel als Kämpfer. Auf euren Reisen trefft ihr auch auf Handelsschiffe; wer diese zerstört, kann unbeschwert die Fracht einsammeln. Moment, sagten wir „unbeschwert“? Nun, das stimmt nicht so ganz, denn auch bei solcherlei Aktionen greift wieder das Fahndungssystem und ihr bekommt Ärger mit Schiffen, die euch jagen. Umgekehrt könnt ihr auch Handelsschiffe beschützen und erhaltet dafür eine Belohnung. Oder ihr beschließt, selber als Händler durch die Galaxie zu reisen, um immer bessere Profite zu machen – auch das soll in *No Man's Sky* möglich sein.

Die *Minecraft*-Komponente

Was *No Man's Sky* auszeichnet, ist das Crafting-System, das im Prinzip wie in *Minecraft* funktioniert. Rohstoffe sind in verschiedene Elemente unterteilt. Im Inventar könnt ihr dann einzelne Elemente miteinander kombinieren und erhaltet ein verbessertes, wertvolleres Material. Dieses könnt ihr teuer


Gelbes Gras, roter Himmel – die Planetenwelten in *No Man's Sky* sehen wahrlich außerirdisch aus, hoffentlich auf Dauer nicht zu ähnlich.

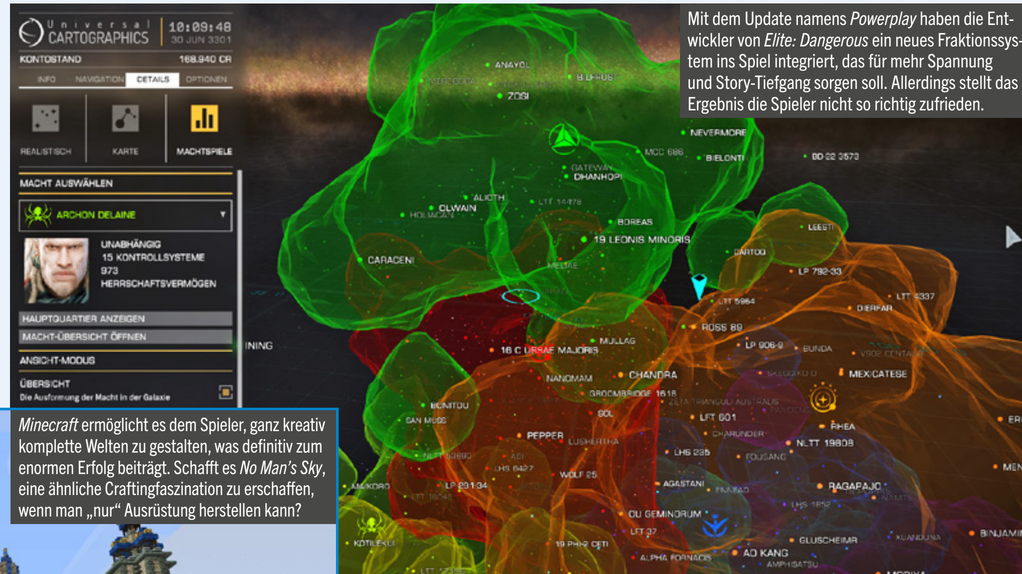


Laut Entwicklern ist die Engine in *No Man's Sky* in der Lage, 18.446.744.073.709.551.616 verschiedene Planeten zu generieren. Na denn, viel Spaß beim Durchspielen!

NO MAN'S SKY TRIFFT AUF *MINECRAFT* UND AUF *ELITE: DANGEROUS* – ODER AUCH NICHT!

Sandbox = Erfolg? Bei *Minecraft* hat's geklappt, in *Elite: Dangerous* hingegen probiert man noch herum.

Crafting in *No Man's Sky* soll sich am Klötzchenhit *Minecraft* orientieren, sprich, die Spieler müssen herausfinden, welche Materialkombinationen sinnvoll sind. *Elite: Dangerous* setzte zu Release auf den Zauber seines 30 Jahre alten Vorgängers, mit Zufallsgalaxie ohne Handlung. Doch reicht das Spielern heute nicht mehr und die Entwickler versuchen, nachzulegen, allerdings bislang nur unspektakulär.



Mit dem Update namens *Powerplay* haben die Entwickler von *Elite: Dangerous* ein neues Fraktionssystem ins Spiel integriert, das für mehr Spannung und Story-Tiefgang sorgen soll. Allerdings stellt das Ergebnis die Spieler nicht so richtig zufrieden.



Minecraft ermöglicht es dem Spieler, ganz kreativ komplette Welten zu gestalten, was definitiv zum enormen Erfolg beiträgt. Schafft es *No Man's Sky*, eine ähnliche Craftingfaszination zu erschaffen, wenn man „nur" Ausrüstung herstellen kann?

verkaufen oder aber ihr zimmert Items zusammen. Um Gegenstände herzustellen, braucht ihr neben Rohstoffen auch Blaupausen, die ihr finden oder auch bei Händlern kaufen könnt. Der *Minecraft*-Ansatz klingt durchaus spannend, schließlich zeugen tausende der gestalteten Klötzchenwelten von grenzenlos kreativer Vielfalt. Aber auch genau das ist der entscheidende Unterschied zu *No Man's Sky*. In *Minecraft* werkelt man mit jedem Klötzchen an seiner komplett eigenen Welt. Klar ist es toll, wenn man sich in *No Man's Sky* einen besseren Raumanzug mit größerem Inventar, neue Tools und Waffenmodifikationen basteln kann. Aber wie ist es um größere Dinge bestellt? Was ist beispielsweise mit Terraforming, um einem Planeten den eigenen Stempel aufzudrücken? Oder können Spieler vielleicht eigene Stationen bauen? Fragen, die sich derzeit noch nicht beantworten lassen.

Das globale „Ziel" im Spiel

Auch wenn es keinerlei Missionen geben wird – ein globales Ziel gibt's doch. Jeder neue Spieler startet irgendwo ganz am Rand der Galaxie und arbeitet sich von da in Richtung Zentrum des riesigen Universums vor. Oberstes Gebot für die Spieler ist daher, an einen Sprungantrieb zu kommen. Hyperraumsprünge kosten Treibstoff, die Reise innerhalb eines Systems dagegen nicht. Für die Navigation sind jedoch keine besonderen Hilfen für den Spieler vorgesehen, nur schon von anderen Spielern entdeckte Planeten lassen sich auf der Sternenkarte erkennen. Wie lange die Reise zur Mitte des Universums dauert, lässt sich nicht abschätzen. Ob man dies als Spieler überhaupt erreichen kann, bleibt fraglich, ebenso, ob die grenzenlose Sternenreise im Zufalls-All genug Langzeitmotivation bietet. Auch wenn Grafikstil, Atmosphäre und Grundidee von *No Man's Sky* verlockend sind, bleibt eben alles im Spiel dem Zufall überlassen, was chaotisch enden kann. ❑



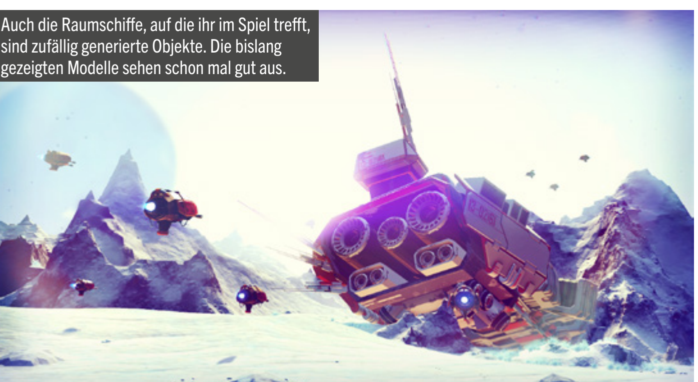
STEFAN MEINT

„Ich düse gerne durchs All – doch so ganz dem Zufall überlassen? Da fehlt noch was!"

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2015. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs *No Man's Sky*, das mit seiner 1 Mann starken Besatzung viele Jahre unterwegs ist, um fremde Galaxien zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Die hier etwas abgewandelte *Star Trek*-Urformel trifft es auf den Kopf. Aber – auch *Star Trek* war angefüllt mit Charakteren und Geschichten – und die vermisse ich in *No Man's Sky* noch schmerzlich. Wer hier gar Weltraumaction der Marke *Star Wars* oder *Wing Commander* sucht, braucht sich keine Hoffnung zu machen; für den ist das Projekt von Hello Games nicht das richtige. Wie beim PC-Kumpel *Elite: Dangerous* gilt auch bei *No Man's Sky*, dass der Spieler in höchstem Maße selber dafür verantwortlich ist, Spielspaß zu entdecken, so es der Zufallsgenerator Sandbox zulässt. Die Idee für ein komplett erkundbares Universum klingt spannend, ist optisch im wahrsten Sinne des Wortes fantastisch designt. Der inhaltliche Knaller fehlt mir aber noch.



Scannen bis zum Umfallen: Wer in *No Man's Sky* an Daten herankommen will, ist primär damit beschäftigt, die jeweilige Umwelt zu analysieren.

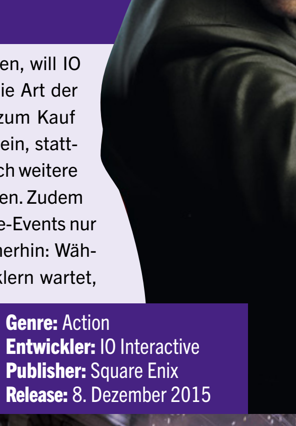


Auch die Raumschiffe, auf die ihr im Spiel trefft, sind zufällig generierte Objekte. Die bislang gezeigten Modelle sehen schon mal gut aus.

Schaut euch das doch mal an!

Diese PC-Neuankündigungen und -Geheimtipps sind in Köln einen Standbesuch wert.

Nach der E3 ist vor der Gamescom! Wer vom 5. bis 9. August nach Köln zur weltweit größten Besuchermesse für Videospiele pilgert, der teilt sich seine Zeit am besten genau ein. Denn die Warteschlangen sind traditionsgemäß lang. Basierend auf unseren Erfahrungen von der E3 im Juni geben wir euch Tipps zu den besten Anspielgelegenheiten potenzieller Hits wie *The Division* oder *Just Cause 3* und weisen auf Geheimfavoriten der Redaktion hin. Beachtet dazu auch unsere ausführlichen Artikel zu *Fallout 4*, *Star Wars: Battlefront* & Co. sowie die Gamescom-Beilage in diesem Heft. ❑



HITMAN

Weil es für *Absolution* viel Schelte von den Hardcore-Fans gab, kehrt IO Interactive mit dem Serien-Reboot zu erfolgreichen *Blood Money*-Wurzeln zurück.

Square Enix will die Serie um den glatzköpfigen Killer Agent 47 bereits im Dezember neu starten, deshalb rechnen wir fest mit einer ausführlichen Gameplay-Präsentation auf der Gamescom in Halle 9.1. Statt der großen, aber linearen Levels aus dem Vorgänger *Absolution* soll das neue *Hitman* auf eine offene Missionstruktur setzen, bei der Spieler selbst über den Weg zum Attentatsziel entscheiden. Auch die Verkleidungen und die Art, wie NPCs auf die Spielfigur in Security- oder Koch-Outfit reagieren, will IO Interactive überarbeiten. Umstritten ist die Art der Veröffentlichung: Das am 8. Dezember zum Kauf angebotene Spiel wird nicht vollständig sein, stattdessen wollen die Entwickler nach und nach weitere Aufträge als kostenlose DLCs veröffentlichen. Zudem sind bestimmte Zielpersonen während Live-Events nur für eine kurze Zeitspanne angreifbar. Immerhin: Während ihr auf Nachschub von den Entwicklern wartet, lassen sich per Contracts-Feature wie in *Absolution* eigene Aufträge auf Basis bestehender Levels erstellen und mit anderen Spielern tauschen.

Genre: Action
Entwickler: IO Interactive
Publisher: Square Enix
Release: 8. Dezember 2015



In der gezeigten Demo-Mission ist ein Helikopterflug nur eine von mehreren möglichen Fluchtrouten.



Heimtückisch: Agent 47 kann wieder die Umgebung sabotieren, um Zielpersonen mehr oder weniger unauffällig auszuschalten.

DARK SOULS 3

Für den Abschluss der Masochisten-Trilogie kombinieren die Japaner die besten Bestandteile der *Souls*-Serie und des PS4-exklusiven Ablegers *Bloodborne*.

Schon im Frühjahr 2016 geht *Dark Souls 3* an den Start, angeblich erstmals zeitgleich für Konsolen und PC. Ob Gamescom-Besucher das Gamepad selbst in die Hand nehmen dürfen, war bei Redaktionsschluss unklar. Auf jeden Fall wird From Software aber die behutsamen Veränderungen am Spielprinzip genauer vorstellen. Das Kampfsystem etwa borgt sich das schnelle Ausweichen und Kontern vom PS4-Hit *Bloodborne*. Der *Souls*-typische Kampf mit Schwert und Schild ist jedoch weiterhin möglich. Jede Waffe besitzt diesmal eine spezifische Kampfhaltung, mit dem Zweihänder stoßen wir Gegner etwa auf den Rücken. Dazu gibt's einen neuen Bogen, der schnelle Schüsse aus nächster Nähe erlaubt. Die bedrückende Atmosphäre der düsteren Spielwelt hat uns bereits auf der E3 wieder gefesselt, von der nur behutsam verbesserten Grafik erwarten wir uns aber keine Wunderdinge. Zu sehen gibt es *Dark Souls 3* in Halle 7.1.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: From Software
Publisher: Bandai Namco
Release: 1. Quartal 2016



Kämpfe spielen sich flotter und dynamischer als in Teil 2.



Serientypisch stellen sich euch riesige Bossgegner in den Weg. Ehrensache, dass ein Drache dazugehört.

ABZÛ / ADRIFT

Entdecker, Augen auf! Diese wunderschönen Indie-Spiele verzaubern durchs Eintauchen in fremde Unterwasserwelten und das Überleben im Vakuum.

Abzû ist Entspannung pur. Ähnlich wie im PS3-Hit *Journey* ist der Weg das Ziel, wenn ihr als Taucher immer tiefer in farbenfrohe Meereswelten vordringt. Während ihr majestätisch durchs Wasser schwebende Fischschwärme betrachtet und durch sich sanft in der Strömung hin und her wiegende Algenfelder schnorchelt, dringen entzückende Klänge aus den Boxen und erzeugen eine geradezu magische Atmosphäre. Das legendäre Versprechen von künstlicher Fisch-Intelligenz, einst für *Call of Duty: Ghosts* abgegeben und von der Internet-Gemeinde gnadenlos verspottet, wird in *Abzû* eingelöst. Die Meeresbewohner reagieren auf unseren Taucher und werden von größeren Exemplaren gejagt und verspeist.
Wer genug von den geheimnisvollen Tiefen des Ozeans hat, erforscht in *Adr1ft* (ebenfalls vertrieben von Publisher 505 Games) die Weiten des Weltalls. In der Rolle einer Astronautin repariert ihr eure halb zerstörte Raumstation und sucht nach dem Grund für die Katastrophe. Dabei gilt es, in der Schwerelosigkeit kleine Physikrätsel zu lösen und mit dem kostbaren Sauerstoff-Vorrat hauszuhalten, den die Heldin sowohl zum Atmen als auch als Brennstoff für ihr Jetpack benötigt.

ABZÛ
Genre: Adventure
Entwickler: Giant Squid
Publisher: 505 Games
Erscheinungsdatum: 2016



ADR1FT
Genre: Adventure
Entwickler: Three One Zero
Publisher: 505 Games
Erscheinungsdatum: 09.2015



▲ Beim bezaubernden *Abzû* steht friedliches Erkunden im Vordergrund.

◀ *Adr1ft* unterstützt bei Release alle möglichen Virtual-Reality-Brillen. Der 3D-Effekt ist spitze.

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2



Das erste *Garden Warfare* staubte eine Wertung von 85 bei uns ab. Gelingt Popcap mit dem Nachfolger der nächste Hit?

Runde 2 für Popcaps Gartenschlacht: mehr Maps, mehr Klassen, mehr Spaß?

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Popcap
Publisher: Electronic Arts
Release: 2. Quartal 2016

Schon der erste Teil hat uns eine wichtige Regel gelehrt: Eine schöne Partie *Garden Warfare* geht immer! Wenn ihr also mal Lust auf einen herrlich bescheuerten Mehrspieler-Spaß habt, schaut in Halle 6.1 am Stand von Electronic Arts vorbei: Dort könnt ihr *Garden Warfare 2* von Popcap voraussichtlich selbst anspielen. Der zweite Shooter-Ableger der *Plants vs. Zombies*-Reihe kommt ohne große Innovationen aus, baut das überraschend gute Gameplay des Erstlings aber weiter aus und serviert uns einen witzigen Seitenwechsel: Die Zombies haben Suburbia erobert und müssen es nun gegen die angreifenden Pflanzen verteidigen, die ihre Heimat natürlich zurückerobern wollen. Auf zwölf neuen Karten geht's diesmal ans Eingemachte, aufgeteilt auf sieben verschiedene Spielmodi. Neben dem neuen Herbal-Assault-Modus für 24 Spieler gibt's mit Graveyard Ops auch erstmals einen Vier-Spieler-Koop-Modus für die Zombie-Seite. Zu den acht Klassen aus dem ersten Teil gesellen sich sechs neue Kämpfer hinzu, drei Stück für jede Seite. Die Zombies erhalten beispielsweise den untoten Super Brainz hinzu, einen modrigen Superhelden, der im Nahkampf mit Fausthieben austeilt und auf Distanz mit einem Handlaser um sich ballert. Wie im Vorgänger können wir alle Basisklassen leicht variieren, sodass man auf über 100 spielbare Figuren kommen soll. Da Popcap schon den ersten Teil mit vielen kostenlosen Updates erweitert hat, dürfte diese Zahl auch in Teil 2 noch weiter steigen. Schönen Fan-Service gibt's jedenfalls schon jetzt: Wer das erste *Garden Warfare* gespielt hat, kann nahezu alle erspielten Klassen und Upgrades in den Nachfolger transferieren.

CUPHEAD

Nein, dieses Spiel kommt nicht von Disney. Auch wenn es so aussieht wie ein Mickey-Mouse-Cartoon aus den 30er-Jahren.

Cuphead ist ein Meilenstein der 2D-Animation und auf der Gamescom am Microsoft-Stand spielbar. Unbedingt ausprobieren! Das fertige Spiel dreht sich fast ausschließlich um superschwere Bosskämpfe, zusammengehalten von einer Oberwelt mit Geheimnissen. Schön: Der Splitscreen-Modus erlaubt chaotische Partien zu zweit. Wer *Mega Man* & Co. mit links bewältigt, hat eine Menge Spaß.

Genre: Action
Entwickler: Studio MDHR
Publisher: Studio MDHR
Release: 2016

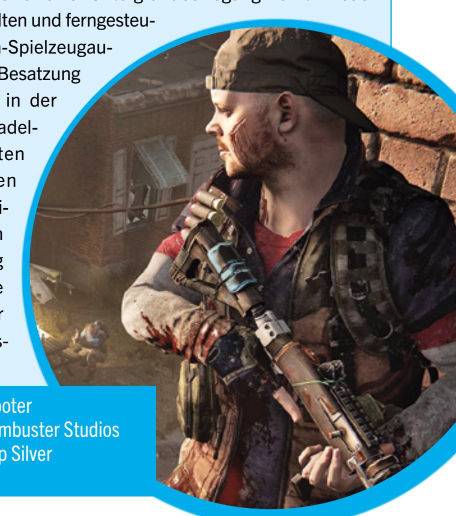


Held Cuphead und Partner Mugman ballern aus allen Rohren und müssen Bullethell-Angriffen der Bosse ausweichen.

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Nach mehr als einjähriger Funkstille und einem Entwicklerwechsel will Deep Silver das neue *Homefront* auf der Gamescom einer breiten Öffentlichkeit vorstellen.

In Halle 9.1 gibt es dieses Jahr Gameplay-Szenen zum Nachfolger des legendär linearen und superkurzen Ego-Shooters aus dem Jahr 2011 zu sehen. In *The Revolution* seid ihr kein Rambo-Verschnitt mehr, der im *Call of Duty*-Stil nordkoreanische Soldaten niedermäht. Stattdessen ist von euch intelligentes Vorgehen gefordert; als Teil einer Untergrundbewegung wehrt ihr euch mit Hinterhalten und ferngesteuerten Bomben-Spielzeugautos gegen die Besatzung der USA. Die in der US-Stadt Philadelphia verorteten Levels bieten dabei viele Freiheiten, zudem spielt Crafting eine wichtige Rolle. Mehr dazu im nächsten Heft!



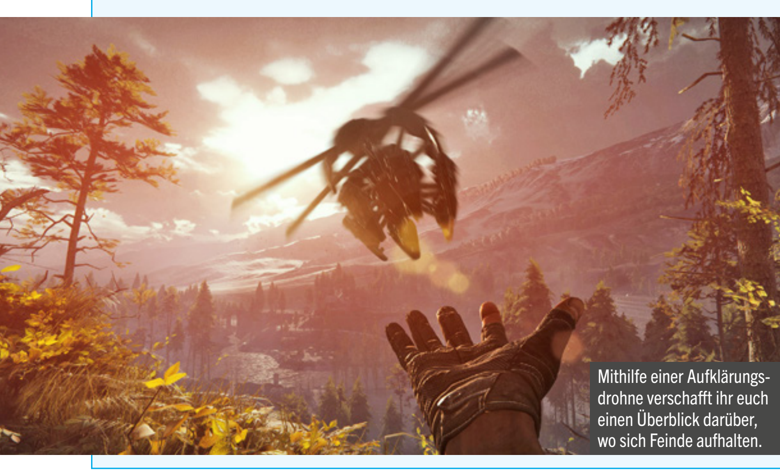
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dambuster Studios
Publisher: Deep Silver
Release: 2016

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

Realismus und eine offene Spielwelt sollen im dritten Teil der Scharfschützenreihe für gute Laune sorgen.

Auf der diesjährigen E3 konnten wir eine Demo-Mission der Xbox-One-Fassung des neuen Shooters anspielen. Dabei fiel uns sofort die deutlich verbesserte Grafik auf, ermöglicht durch die Unreal Engine 4. Die große und offene Spielwelt verschlägt euch in ein Bürgerkriegsszenario nach Georgien. Ihr seid hinter den feindlichen Linien unterwegs und müsst dort im Verborgenen operieren. Dazu sucht ihr passende Unterschlupfmöglichkeiten wie etwa Höhlen. Dort lassen sich per Laptop Aufträge annehmen, Waffen und Ausrüstung lagern. Außerdem dienen diese freigeschalteten Locations als Schnellreisepunkt. Die Überlebenschancen eures Schützen hängen davon ab, wie gut ihr es versteht, unentdeckt zu bleiben. Daher ist es wichtig, Informationen über vermintes Terrain und Standorte von Gegnern herauszufinden. Euch steht dafür eine Drohne zur Verfügung. Damit fliegt ihr durch das Gelände, was sich in der Demo noch als recht fummelige Angelegenheit erwies. Der kleine Flugkörper reagiert sehr empfindlich auf kleinste Bewegungen. Sobald ihr Gegner erspäht, werden diese auf einer Minimap rot dargestellt. Neu im Spiel ist der Scout-Modus. Damit seid ihr in der Lage, Fußspuren zu finden und zu analysieren. Das gibt euch dann Auskunft darüber, um was für eine Art Mensch es sich handelt – wie groß und schwer er war und etliche Details mehr. So lassen sich Patrouillenwege auskundschaften, ebenso Fallen und Minen. Cool: Mit aktiviertem Scout-Modus zeigt euch das Spiel in Form von Silhouetten an, wo ihr euren Schützen effektiv postieren könnt. So übersinnlich sich der Modus anhört, so realistisch geht es beim Schießen zu. Ballistik und Physikeinflüsse wie etwa Zielentfernung, Wind und Luftfeuchtigkeit spielen dabei eine wichtige Rolle. Hört sich komplizierter an, als es ist, und klappte in der Demo erstaunlich gut. Nach einem Schuss müsst ihr noch unbemerkt aus der Gefahrenzone entkommen, was sich beim Anspielen als anspruchsvolle Aufgabe herausstellte. Die KI war auf Zack und spürte uns schnell auf. Unsere Empfehlung: Auf der Messe anspielen!

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: City Interactive
Publisher: City Interactive
Release: 2016


Mithilfe einer Aufklärungsdrohne verschafft ihr euch einen Überblick darüber, wo sich Feinde aufhalten.


Simples Ballern hilft in *Sniper: Ghost Warrior 3* nicht! Wer seine Ziele ausschalten will, muss die Ballistik, Entfernung, Windverhältnisse, ja sogar die Luftfeuchtigkeit mit einbeziehen, um das Visier korrekt einzurichten.

SWORD COAST LEGENDS


Sword Coast Legends bietet einen umfangreichen Editor und einen spannend klingenden Koop-Modus. Ob die Kampagne die erzählerische Qualität und Klasse eines *Pillars of Eternity* erreicht, ist fraglich.

Fans des Rollenspielsystems *Dungeons & Dragons* erhalten noch in diesem Herbst Nachschub, der sich am Klassiker *Neverwinter Nights* orientiert.

PC-Rollenspielveteranen kennen sicher noch den Editor in *Neverwinter Nights*. Damit ließen sich recht fix eigene Abenteuer und Dungeons entwerfen. Diese Idee greifen die Entwickler von *Sword Coast Legends* auf und basteln daraus einen kooperativen Spielmodus namens Dungeon Master. Darin bilden vier Spieler eine Heldenparty, die aus bekannten Klassen des *D&D*-Systems besteht. Der fünfte Spieler ist der Dungeon Master, der in Echtzeit Einfluss auf den zuvor erstellten Level nimmt. So platziert er beispielsweise Fallen und Monster und kann diese jederzeit an die Spielweise des Teams anpassen. Bei einer Anspielsession auf der diesjährigen E3 machte das schon ordentlich Spaß. Allerdings setzt ein gutes Spielerlebnis voraus, dass man sich im Team gut abspricht. Darüber hinaus liegt es am Spielleiter, wie fair das Ganze bleibt. Daher dürfte sich dieser Modus vor allem an feste Spielgruppen richten, ähnlich wie bei Pen&Paper-Runden. Grafisch wirkt *Sword Coast Legends* etwas überholt und erinnert stark an *Neverwinter Nights 2*. Zum ebenfalls im Spiel enthaltenen Storymodus gab es bislang noch nichts zu sehen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: N-Space
Publisher: Digital Extremes
Release: 8. September 2015

SUPERHOT

Ein Ego-Shooter, so meilenweit vom rasanten Tempo eines *Call of Duty* entfernt, er könnte glatt rundenbasiert ablaufen.

In *Superhot* dreht sich die Uhr nur dann in normaler Geschwindigkeit weiter, wenn ihr eure Spielfigur bewegt. Haltet ihr still, stürmen die rot leuchtenden Widersacher in Zeitlupe auf euch zu. Die simple Spielidee hat uns auf der E3 am Microsoft-Stand überraschend lange gefesselt, denn *Superhot* spielt sich sehr taktisch mit viel (motivierendem) Trial & Error. Weil nach dem virtuellen Exitus ein einziger Tastendruck zum sofortigen Neustart genügt, erzeugt das Spiel eine ähnliche Sogwirkung wie *Hotline Miami*. „Einmal noch", denken wir wieder und wieder. Und: „Das muss doch zu schaffen sein!" Die Schwierigkeit besteht darin, den Schüssen der zahlenmäßig überlegenen Gegner auszuweichen und gleichzeitig die Flugbahn eigener Projektile so zu planen, dass sie den Pfad der Feinde kreuzen. Bewegen wir uns aber so schnell wie aus anderen Shootern gewöhnt, gibt unser Alter Ego ruck, zuck den Löffel ab. Die Konsequenz daraus ist, dass wir immer nur in kleinen Trippelschritten ausweichen, Widersacher mit Faustschlägen oder dem Wurf im Nu leergeschossener Waffen betäuben und Dutzende Tode sterben, bevor wir endlich den einen, perfekten Lauf durch die ultrakurzen Levels schaffen.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Superhot Team
Publisher: Superhot Team
Release: 2015


Getroffene Feinde zerfallen bei Treffern spektakulär in etliche Splitter.

NEED FOR SPEED



Die offene Spielwelt heißt diesmal Ventura Bay und ist gut doppelt so groß wie im Vorgänger *Rivals*.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Publisher: Electronic Arts
Release: 5. November 2015

Spielbar auf der Gamescom: EAs Rennspiel-Reboot mit Online-Zwang und ohne Cockpit-Perspektive.

Bereits auf der E3 bekamen wir das neue *Need for Speed* erstmals selbst in die Finger und konnten uns von der exzellenten Grafik sowie dem sehr lässigen Fahrmodell überzeugen. Auch auf der Gamescom dürft ihr in Halle 6.1 einige Runden bei Nacht und Regen drehen, die offene Spielwelt bleibt euch aber wohl bis zum Release verschlossen. Die Rückkehr mannigfaltiger (optischer) Tuning-Optionen verpasst dem neuen *Need for Speed* einen dezenten *Underground*-Anstrich. Videosequenzen mit echten Schauspielern sollen die Story erzählen, wirken momentan aber noch reichlich trashig. Kritische Stimmen meldeten sich spätestens nach der Ankündigung, dass Entwickler Ghost Games keinen Offline-Modus anbieten will. Genau wie bei Ubisofts *The Crew* müsst ihr zum Spielen immer online sein.

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Der Nachfolger des Satire-Rollenspiels nimmt Superhelden-Comics auf die Schippe und entsteht nicht mehr bei Entwickler Obsidian Entertainment.

Im originalgetreuen Serien-Look erlebt ihr ein neues Abenteuer mit bekannten *South Park*-Figuren wie Cartman, Stan, Kyle und Kenny. Euer selbst ersteller Hauptcharakter tritt der Superhelden-Vereinigung Coon and Friends bei, die unter Führung von Waschbär-Man The Coon (Cartmans Alter Ego) mit der Verbrecherszene in South Park aufräumt. Ubisoft will unter anderem dem Kampfsystem mehr Tiefe verleihen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft San Francisco
Publisher: Ubisoft
Release: Nicht bekannt


Fantasy-Charaktere sind out, in *The Fractured but Whole* machen die *South Park*-Kids einen auf Superheld.

THE BANNER SAGA 2

Der zweite Teil der Wikinger-Saga ist bei Versus Evil anspielbar. Vorsicht: Es wird wieder episch!

Die Story knüpft direkt an den Vorgänger an, diesmal ist eure Karawane aber auch per Schiff unterwegs. Neue Feindtypen (etwa unsichtbare Monster) sollen die Kämpfe auf Dauer frisch halten.

Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: Stoic Studio
Publisher: Versus Evil
Release: 4. Quartal 2015

DISHONORED 2


Neben dem aus dem Vorgänger bekannten Helden Corvo spielt ihr im zweiten Teil auch einen weiblichen Charakter namens Emily Kaldwin.

Bethesda überraschte uns auf der E3 mit der Ankündigung zu *Dishonored 2*. Anspielbar war es jedoch bislang nicht.

Genre: Action
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Release: 2. Quartal 2016

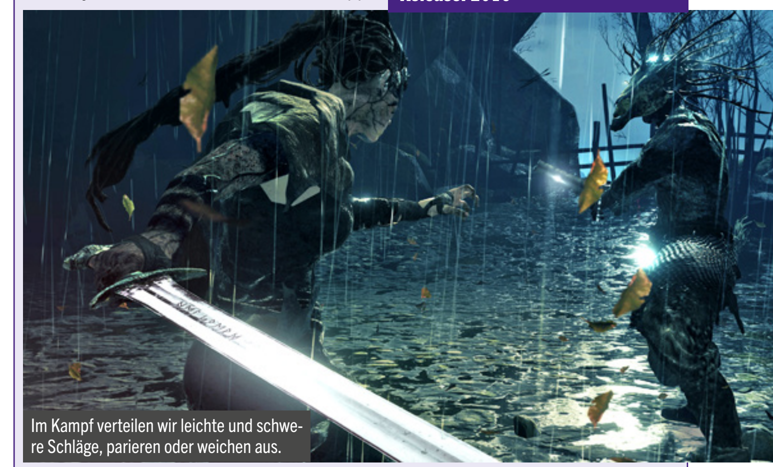
Inhaltlich setzt der zweite Teil des Schleich-Actionspiels fünfzehn Jahre nach den Ereignissen aus *Dishonored* an. Die prächtige Hafenstadt Karnaca bildet einen neuen tropischen Schauplatz. Grundsätzlich bleibt aber der Steampunk-Stil des Vorgängers erhalten, was der Render-Trailer mit tollen Bildern demonstrierte. Außerdem führen die Entwickler mit Emily Kaldwin eine zweite, spielbare Figur ein, die im ersten Teil die Tochter der Kaiserin war. Zusammen mit Corvo Attano aus dem Vorgänger sollt ihr ein rundum verbessertes Abenteuer erleben. Dazu zählen laut Arkane Studios neue Talente, eine optimierte KI und ein höherer Schwierigkeitsgrad. Die beiden Heldencharaktere sollen sich komplett unterschiedlich spielen und nutzen daher jeweils eigene Fertigkeiten. Zu Beginn entscheidet man sich für eine der beiden Figuren, um das jeweils voll vertonte Abenteuer aus ihrer Sicht zu erleben. Das klingt bislang alles spannend und gut. Was wir vermissen, sind echte Gameplay-Szenen. Vielleicht überrascht uns Bethesda diesbezüglich ja auf der Gamescom?

HELLBLADE

Das ist der Wahnsinn: Hellblade kombiniert packende Schwertkampfduelle mit einem faszinierenden Blick in die bröckelnde Psyche seiner Heldin.

In *Hellblade* schaut ihr der keltischen Kriegerin Senua über die Schulter. Senua ist verrückt. Sie hört Stimmen, redet mit einem abgetrennten Kopf in einem Sack, hat Wahnvorstellungen von ihrer (vermutlich toten) Mutter. Und ganz nebenbei stellen sich ihr auch noch Albtraumkreaturen in den Weg, die von ihrer Furcht zehren. Grafisch braucht sich der Indie-Titel vor der AAA-Konkurrenz nicht zu verstecken, spielerisch machen Senuas abgefahrene Visionen und die anspruchsvollen Kämpfe gegen einzelne Widersacher Lust auf mehr. Nach einer Anspielmöglichkeit auf der E3 sind wir schon mächtig gespannt auf diesen Höllentrip ohne Happy End, auch wenn das Suchen nach Hinweisen in einer Art Detektivmodus nicht ganz so gelungen wirkt wie der atmosphärische Rest. Haltet bei Sony Ausschau nach diesem Geheimtipp!

Genre: Action
Entwickler: Ninja Theory
Publisher: Ninja Theory
Release: 2016


Im Kampf verteilen wir leichte und schwere Schläge, parieren oder weichen aus.

UNRAVEL

Das kleine und sympathische Wollfadenmännchen Yarny zählte auf der E3 zu den Messeüberraschungen. Freut euch auf einen schwedischen Puzzle-Platfomer, der mit seiner Geschichte die Herzen erreichen soll.

Unravel erzählt ganz ohne Worte eine gefühlsbetonte Familiengeschichte, in der Wollfigur Yarny verloren gegangene Erinnerungen finden und verknüpfen muss. In einem spielbaren Demo-Level auf der PS4 konnten wir erste Gehversuche machen. Eingebettet in wunderschön gestaltete und natürlich wirkende Landschaftsumgebungen turnt und hüpft ihr mit der knuddeligen Garnfigur Yarny durch verzwickte Levels. Um die vielen Geschicklichkeitsprüfungen zu meistern, setzt Yarny seinen Faden ein. Zum Beispiel nutzt er ihn als Lasso, um sich über Hindernisse zu schwingen, oder er verknotet das Garn und bildet damit Brücken. Die Rätsel sind clever gemacht und gar nicht mal so leicht. Der Clou dabei ist, dass Yarny mit jeder Bewegung und mit jeder Spezialaktion seinen Vorrat an Wollgarn förmlich abspult. Geht das Garn zur Neige, wird er schwächer, langsamer und schließlich bewegungsunfähig. Um das zu verhindern, müsst ihr in den Levels eure Augen offen halten, um Wollnachschub zu finden. Neben der tollen Grafik und der atmosphärisch wundervollen Musik zeichnet sich *Unravel* auch durch seine unkomplizierte Steuerung mit dem Gamepad aus. Das in der Demo gezeigte Leveldesign überzeugte uns schließlich, dass die schwedischen Entwickler Coldwood ein erfrischendes und ideenreiches Puzzle-Spiel in petto haben. Eine Anspielmöglichkeit ist bei EA in Halle 6.1 vorhanden.



Genre: Puzzle
Entwickler: Coldwood Interactive
Publisher: Electronic Arts
Release: Nicht bekannt



In *Unravel* spult Hauptfigur Yarny seinen Garnvorrat permanent ab, wenn er sich bewegt und den Faden zur Überwindung von Hindernissen einsetzt.

Da Yarny winzig ist, seht ihr die Spielwelt stets in großen Zoomstufen, sodass Objekte, wie hier die Äpfel, riesig wirken.

GHOST RECON: WILDLANDS

Wer die Worte *Ghost Recon* noch mit spannenden Taktik-Shooter-Gefechten verbindet, der darf von *Wildlands* keine Rückkehr zu den Wurzeln erwarten.

Ein Gemisch aus *Splinter Cell*, *Far Cry* und *The Crew* (!) wird dieses Open-World-Spiel, selbst ein wenig *Just Cause* und *DayZ* verstecken sich in der Rezeptur. Die Spielwelt ist in Bolivien verortet, im Koop-Modus machen bis zu vier Spieler den Drogenkartellen zu schaffen. Alternativ agiert ihr an der Seite von drei KI-Kameraden. Die Spielwelt ist eindeutig der Star von *Wildlands*: Es gibt einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel und unterschiedliche Wetterbedingungen. Miteinander verfeindete KI-Fraktionen gehen ihren Interessen nach. NPCs besitzen einen Tagesablauf. Versorgungskonvois fahren von Siedlungen zu Außenposten. Patrouillen terrorisieren die Landbevölkerung. Egal wo wir auch hinfahren, überall gibt es etwas zu entdecken. Dabei soll es weder eine lineare Auftragsstruktur wie etwa in *Far Cry 4* geben noch irgendwelche künstlichen Grenzen der Marke „Kehre zurück in das Missionsgebiet“. Die Spieler können sich in jeder Ecke der Spielwelt aufhalten und müssen nicht etwa zusammen in einem Areal bleiben. Neben einer Story-Kampagne soll es etliche dynamisch entstehende Aufgaben geben, die ähnlich wie die Renn-Events aus *The Crew* die Karte als Icons bevölkern. Wie ihr eine Mission absolviert, soll Auswirkungen auf spätere Aufträge haben. Ihr dürft auf den Einbruch der Nacht warten und euch lautlos an die Gegner anschleichen oder munter drauflosballern und eine spektakuläre Flucht per Jeep und Helikopter anzetteln, ohne dass euch das Spiel irgendwelche Vorgaben macht. Vergleiche mit der offenen Spielwelt von *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* sind nicht unangebracht. Wer sich alle Optionen offenhalten will, muss vorher erst mal Späharbeit leisten und Informationen beschaffen. Ambitionierte Pläne, Ubisoft!

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Paris
Publisher: Ubisoft
Release: Nicht bekannt



Wildlands ist ein Mehrspieler-Koop-Titel, bei dem der Solo-Modus die zweite Geige spielt.



Das Spiel befindet sich in einem frühen Stadium, auf der Gamescom wird es wohl nur ein Video geben.

TRACKMANIA TURBO



Lust auf unkomplizierten Arcade-Rennspaß? Dann schaut mal bei Ubisoft in Halle 6.1 vorbei. Dort steht das abgefahrene neue *Trackmania* zum Anspielen bereit.

Der neueste Ableger der erfolgreichen „Bau dir deine eigene Strecke"-Serie inszeniert seine Rennen in vier Umgebungen (Stadion, Tropen, Canyon, Offroad). Entwickler Nadeo liefert sagenhafte 200 Kurse mit. Nachschub erstellt ihr selbst im Editor (auf Wunsch generiert euch das Programm Zufallsstrecken) oder ladet ihn kostenlos aus dem Netz herunter. Für besonders viel Spaß sorgte auf der E3 der neue Koop-Modus namens „Double Driver". Dabei kontrollieren zwei Spieler zusammen ein Auto, indem sie im richtigen Augenblick die gleichen Controller-Bewegungen ausführen – Chaos ist hier vorprogrammiert! Grafisch erwartet euch das bisher schönste *Trackmania*, spielerisch punktet der Titel mit einer umfangreichen Kampagne und einem hohen Wiederspielwert dank fünf Schwierigkeitsgraden sowie einem motivierenden Medaillen-System.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Nadeo
Publisher: Ubisoft
Release: 26. November 2015



Im Editor lassen sich haarsträubende Strecken erstellen und mit anderen Spielern tauschen.

EITR

Ein Action-Rollenspiel mit Pixel-Grafik, Hardcore-Anspruch, Zufallsbeute und einer im Deutschen unglücklichen Titelwahl, das ist *Eitr*.

Zwei Brüder mit einem Faible für *Dark Souls* und ein Grafiker – das ist das komplette Entwicklerteam hinter *Eitr*. Ja, *Eitr* und nicht *Eiter* – im Deutschen klingt der Name des Action-Rollenspiels trotz der Unterscheidung reichlich unattraktiv. Macht aber nichts, denn spielerisch hat *Eitr* eine Menge ansprechender Qualitäten zu bieten. Als Schildmaid zieht ihr mit Schwert, Axt, Speer, Schild und Bogen gegen Skelette und andere Monster zu Felde. Interface und Schwierigkeitsgrad orientieren sich am Hit *Dark Souls*, genau wie das Kampfsystem. Wer zu wild auf seine Gegner eindrischt, steht ganz fix ohne Ausdauer da und wird mir nichts, dir nichts aufgespießt. Hilfreich: Feinde lassen sich markieren, woraufhin die Heldin sie stets im Fokus behält. Jede Karte wird von Hand gestaltet, *Eitr* ist kein Roguelike-Spiel. Einmal besiegte Feinde bleiben dauerhaft tot und hinterlassen Ausrüstung mit zufällig berechneten Attributen, ähnlich wie in *Diablo*. Erfahrungspunkte gibt es keine, stattdessen kommt das sogenannte Gunst-System (englisch: favour) zum Einsatz. Gunst erlangt ihr hauptsächlich durch das Fällen von Bossen, teils aber auch als Zufallsbeute nach dem Sieg über Standardfeinde. Mit dieser Währung könnt ihr Levelaufstiege kaufen. Allerdings erhaltet ihr für nicht verwendete Gunst einen dicken Bonus auf eure Charakterwerte. Der fällt so gewaltig aus, dass ein Stufe-1-Charakter mit 99 Gunst stärker ist als ein Level-99-Held ohne Gunst. Großes Aber: Gunst verfällt beim Tod! Unser Tipp an alle Frustresistenten: *Eitr* im Auge behalten!

Ausweichrollen und die Pariertaste sind unverzichtbar, sonst droht schnell der Tod.


Die schön gestalteten Umgebungen und flüssigen Animationen sind trotz Pixel-Look sehenswert.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eneme Entertainment
Publisher: Devolver Digital
Erscheinungsdatum: 2016

DIE HIER SIND AUCH DABEI

Noch mehr Top-Spiele auf der Gamescom: Über diese kommenden Hits haben wir bereits ausführlich berichtet.

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Quebec
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 2015

Bei Ubisoft dürft ihr eine Mission mit den neuen Helden Jacob und Evrie ausprobieren und euch vom Mehrwert neuer Features wie Greifhaken und Pferdekutschen überzeugen.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Erscheinungsdatum: 06.11.2015

Activision hat eine spielbare Version des neuen Militär-Shooters im Gepäck. Vielleicht auch schon den Zombie-Modus mit seinem abgefahrenen Film-noir-Setting der 40er-Jahre, das an selige *Bioshock*-Zeiten erinnert.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 2016

Mit einer spielbaren Version rechnen wir auf der Gamescom noch nicht, aber Besucher dürfen in Halle 9.1 Adam Jensen bei einer Mission beobachten und die sagenhafte Grafik bewundern. Siehe Vorschau in Ausgabe 06/15.

JUST CAUSE 3

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 01.12.2015

Wir gehen fest davon aus, dass ihr auf der Gamescom Ricos neues Abenteuer selbst spielen dürft. Rechnet mit vielen Explosionen, lässiger Greifhaken-Action und spektakulären Wingsuit-Flügen. Siehe Vorschau in Heft 07/15.

MAD MAX

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Erscheinungsdatum: 03.09.2015

Der Mix aus *Batman*-Prügeleien und Rennspiel-Rangeleien hat uns auf der E3 nicht umgehauen. Open-World-Fans mit Endzeit-Faible können bei Warner Bros. in Halle 9.1 selber reinspielen.

METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Genre: Stealth-Action
Entwickler: Kojima Productions
Publisher: Konami
Erscheinungsdatum: 15.09.2015

Wir spielten Hideo Kojimas voraussichtlich letztes *Metal Gear Solid* bereits stundenlang und sind begeistert. Wer sich einen eigenen Eindruck machen will, pilgert zum Konami-Stand in Halle 7.1. Dort gibt's auch *PES 2016*.

RAINBOW SIX: SIEGE

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 13.10.2015

Voraussichtlich dürft ihr den Terroristenjagd-Modus gegen KI-Widersacher ausprobieren sowie einen ersten Blick auf die Solo-Kampagne werfen und das bereits vor dem geschlossenen Beta-Test am 25. September.

THE DIVISION

Genre: Online-Action-Rollenspiel
Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 08.03.2016

Auf der E3 waren erste PvP-Gefechte in der sogenannten Dark Zone spielbar. Hoffentlich zeigt Ubisoft auf der Gamescom mehr vom Rest der Spielwelt, nachdem nun endlich ein Releasetermin feststeht.

TOTAL WAR: WARHAMMER

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 2016

Die Briten von Creative Assembly haben keine spielbare Version im Gepäck. Dafür gibt's die Schlacht, die Grundlage für unsere ausführliche Vorschau in Heft 07/15 war, erstmals live zu sehen. Der Stand steht in Halle 9.1!

KURZMELDUNGEN

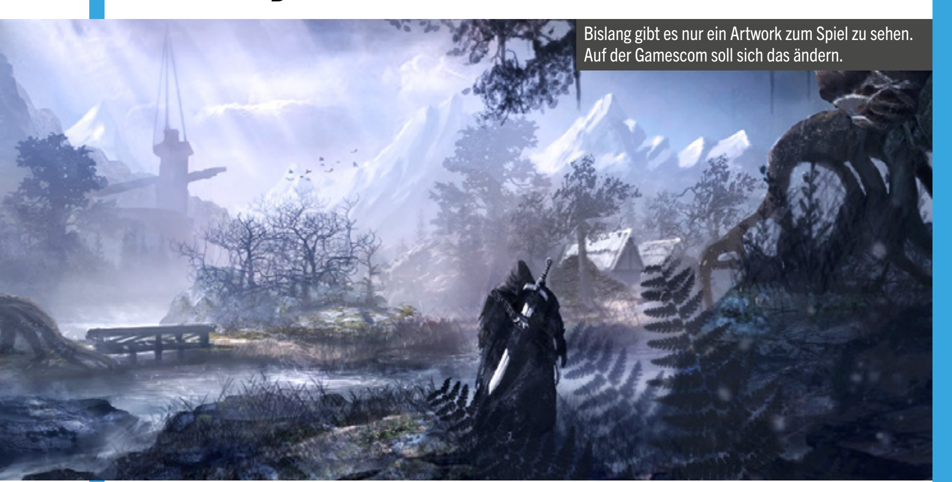
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

FRISCHES RPG-FUTTER

Fantasy-Nachschub mit Retro-Flair, eine galaktische Fortsetzungsgeschichte und sogar ein brandneues Spieluniversum der *Gothic*-Macher – gute Neuigkeiten für Rollenspieler.

ELEX

Gothic goes Science-Fiction?



Bislang gibt es nur ein Artwork zum Spiel zu sehen. Auf der Gamescom soll sich das ändern.

Wer die *Gothic*-Reihe mag und dieses Jahr zur Gamescom fährt, sollte sich den Stand von Piranha Bytes notieren. Dort wollen die Entwickler schon eine erste spielbare Version ihres neuen Rollenspielprojekts vorstellen. *Elex* steht für eine düstere, postapokalyptische Science-Fiction-Welt. Das Spiel sollt euch vor knallharte Entscheidungen stellen, dabei trefft ihr auf mutierte Wesen und ungewöhnliche Charaktere. Als Erscheinungstermin nennt Hersteller Nordic Games den Zeitraum Winter 2016/2017. Dass Piranha Bytes große und offene Spielwelten bauen kann, wissen wir schon von der *Gothic*- und *Risen*-Reihe. Inhaltlich sollte *Elex* aber bitte schon etwas mehr bieten als quasi nur eine Science-Fiction-Variante ihrer gewohnten Spiele mit düsterem Setting und den fluchenden, harten Kerlen. Schaffen es die Entwickler, sich mit *Elex* aus diesem Dunstkreis zu lösen? Erste Spieleindrücke lest ihr in der nächsten PC Games! ❑

Info: www.elexgame.com

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Weihnachtsgeschenk

Bevor ihr jubelt, die Rede ist vom Weihnachtsfest 2016. So lange will sich Bioware mit *Mass Effect: Andromeda* Zeit lassen. Außer einem Trailer gibt es bislang nur wenige Infos. Der Nachfolger soll viele Jahre nach dem Abschluss der Trilogie in einer völlig neuen Galaxie spielen. Planetenerkundung dürfte auf jeden Fall wieder eine größere Rolle spielen, so zeigte der Trailer doch Szenen mit einem Mako-Fahrzeug. Mit neuen Details zum Spiel ist laut Bioware wohl erst Ende dieses Jahres zu rechnen. ❑

Info: www.masseffect.com



BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR

Nur für Enhanced-Besitzer

Entwickler Beamdog werkelt an einer Erweiterung mit etwa 25 Stunden Spielumfang für die *Enhanced Edition* von *Baldur's Gate*. An der Retrotechnik ändert sich nix, die Story spielt zwischen Teil 1 und 2. Dazu gibt's eine neue Klasse (Schamane) und Verbesserungen am Interface. Erscheinen soll es in Kürze. ❑

Info: www.siegeofdragonspear.com



Wer sich an der uralten Technik der Infinity-Engine nicht stört, darf sich demnächst in neue Abenteuer an der Schwertküste stürzen.

PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH, PT. 1

Jetzt wird's eisig!



Bei der kommenden Erweiterung zu Obsidians Rollenspiel-Hit haben sich die Entwickler von *Icewind Dale* inspirieren lassen.

Mit dem ersten Teil des angekündigten Add-ons für *Pillars of Eternity* will Hersteller Obsidian nicht nur neue Quest-Gebiete bringen, die an *Icewind Dale* erinnern. Auch das Hauptspiel erfährt durch die Erweiterung zahlreiche Verbesserungen wie etwa Kampfskripte für eure Charaktere und ein verbessertes Interface. Termin: „Coming soon!" ❑

Info: www.eternity.obsidian.net

PES 2016: PRO EVOLUTION SOCCER

Vom Feeling her ein gutes Gefühl

Auf der E3 haben wir *PES 2016* erstmals gespielt. Wirkte die 2015er-Fassung aufgrund des Engine-Wechsels noch um etliche Details gekürzt und unfertig, fühlt sich der neuste Konami-Bolzer so rund wie lange nicht mehr an. Die *PES*-typische Verzögerung bei der Steuerungseingabe wurde stark reduziert. Das Animations-Repertoire um Stolpereinlagen und andere menschliche Aussetzer erweitert. Regenspiele unterliegen einer dynamischen Wetterentwicklung. Physikalische Aufeinandertreffen in 1-gegen-1-Situationen resultieren in nachvollziehbarer, da ebenfalls verbesserter Kollisionsdarstellung. Die neue Weitwinkel-Kameraperspektive sorgt für größere Übersicht und als Zugeständnis gegenüber der *FIFA*-Reihe darf nun ebenfalls manuell gejubelt werden. Kurios dabei: Der Ausflug des Torschützen an die Tribüne kann in einer Selfie-Jubelszene mittels Fan-Smartphone-Leihgabe enden.

Info: http://pes.konami.com



Für *PES 2016* hat Konami die Kontrolle bei Zweikämpfen verbessert. Wie sich das spielt, könnt ihr auf der Gamescom selbst ausprobieren.

HORN DES MONATS*

WOLFGANG FISCHER



Hattrick für unseren Chefredakteur! Zum dritten Mal hintereinander nimmt Wolfgang die am wenigsten begehrte Trophäe der PC Games in Empfang. Dabei tut er Monat für Monat sein Möglichstes, um die Leser glücklich zu machen. Auf Seite 5 der vergangenen Ausgabe ordnete „El Horno“ etwa unserer Vollversion *Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs* eine „umfangreiche Kampagne mit x Missionen“ zu. Die Zahl der Aufträge (es sind 16) ließ Wolfgang offen: um den Lesern nicht die Überraschung zu verderben. Gute Idee, finden wir! Aus dem gleichen Grund steht auf Herrn Fischers Gehaltszettel künftig nur noch „x Euro“.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“


Ob das Zombie-Spiel nach dem Aus für Yager noch 2016 erscheint, ist fraglich.

DEAD ISLAND 2

Arbeitsentzug!

Völlig unvermittelt tauchte die Meldung auf, dass sich Hersteller Deep Silver von Yager Development als Entwickler für die Zombie-Prügelei *Dead Island 2* getrennt hat. „Die jeweiligen Visionen des Projekts haben nicht mehr übereingestimmt", so lautet ein Statement von Yager CEO Timo Ullmann. Das klingt nach einem ziemlichen Gau zwischen Entwickler und Hersteller. Deep Silver will weiter am Projekt festhalten und sucht nach einem neuen Studio. Damit dürfte der geplante Release für 2016 wohl ebenfalls Geschichte sein. ❑

Info: http://deadisland2.deepsilver.com

SHENMUE 3

Teil 3 der Kultreihe kommt auch für den PC

Die Fans wünschten sich schon ewig eine Fortsetzung, die Geschichte endete mit einem Cliffhanger, jetzt ist der Traum vieler (Konsolen-)Spieler wahr geworden. 14 Jahre nach den Dreamcast-Spielen hat *Shenmue*-Shöpfer Yu Suzuki eine Möglichkeit gefunden, die Action-Adventure-Saga fortzusetzen. Und zwar per Kickstarter-Kampagne. Über fünf Millionen Dollar sammelte das Studio Ys Net ein. Dank der prominenten Ankündigung während Sonys E3-Pressekonferenz brach *Shenmue 3* gleich mehrere Weltrekorde, unter anderem den für die am schnellsten erreichte Million. *Shenmue 3* brauchte dafür weniger als zwei Stunden, der bisherige Rekordhalter *Torment: Tides of Numenera* über sechs. *Shenmue 3* wird direkt an seinen Vorgänger anknüpfen, soll laut Suzuki „der wahre Nachfolger werden, den sich die Fans herbeisehnen" und frühestens Ende 2017 erscheinen – erstmals auch für den PC. Der dritte Teil wird sowohl bekannte Spielelemente aus den Vorgängern aufgreifen als auch Neuerungen bieten – unter anderem ein überarbeitetes Kampfsystem. Die *Shenmue*-Serie zeichnet sich durch große spielerische Freiheit und verschwenderische Details aus. So kann Held Ryo abseits der Haupthandlung etliche Jobs annehmen oder mit nahezu allen Objekten interagieren. ❑


Info: http://shenmue.link/us-en/


Weil Sony das Risiko scheut, mussten Fans die Rückkehr von Ryu (links) und Nozomi finanzieren.

PETER MEINT



„Sony hat die Fan-Euphorie eiskalt ausgenutzt."

Das Crowdfunding-Portal Kickstarter ist dazu gedacht, Projekte zu finanzieren, denen keiner der üblichen Geldgeber eine Chance geben will. *Shenmue 3* ist aber nur das jüngste Beispiel dafür, wie weit wir uns von diesem Ideal mittlerweile entfernt haben. Da wälzt ein milliardenschweres Unternehmen wie Sony die Risiken der Entwicklung doch tatsächlich auf die Fans ab, die wie blöd spenden, nur um am Ende eben doch eine Partnerschaft mit Ys Net einzugehen. Die amateurhafte Kickstarter-Kampagne inklusive schräger Stretchgoals (Untertitel!) hat so einen schalen Beigeschmack.

COMPANY OF HEROES 2: THE BRITISH FORCES

Für Saint George!

Publisher Sega hat mit *Company of Heroes 2: The British Forces* die inzwischen dritte Standalone-Erweiterung für das Echtzeitstrategie-Spiel angekündigt. Das Add-on kostet knapp 13 Euro und verzichtet im Gegensatz zum letzten DLC auf eine neue Singleplayer-Kampagne. Stattdessen liefert Sega – wie der Name schon sagt – die Streitkräfte des Vereinigten Königreichs für die Multiplayer-Gefechte nach. Insgesamt sind neben den 15 frischen britischen Einheiten – etwa dem Flammenwerferpanzer Churchill Crocodile – auch noch acht Mehrspielerkarten sowie sechs Kommandeure im Paket enthalten. Verbessert werden außerdem viele Animationen; auch am Balancing haben die Entwickler gearbeitet. Für Besitzer des Hauptspiels ist das große Generalüberholungs-Update, das zeitgleich mit dem *The British Forces-DLC* am 3. September erscheint, natürlich kostenlos. ❑

Info: www.companyofheroes.com


Neben dem DLC erscheint im September auch ein Update für *Company of Heroes 2*, das die Animationen und das Balancing in den Gefechten verbessern soll.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine. (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung   Test in dieser Ausgabe   Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2. September 2015	-
	Adr1ft	Adventure	505 Games	September 2015	-
Seite 36	Anno 2205	Aufbaustrategie	Ubisoft	3. November 2015	08/15
	Assassin's Creed: Syndicate	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2015	06/15
	Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	4. Quartal 2015	07/15
	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Activision	6. November 2015	06/15
	Cuphead	Action	Studio MDHR	2016	-
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	Bandai Namco	1. Quartal 2016	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	2016	06/15
	Dishonored 2	Stealth-Action	Bethesda	2. Quartal 2016	-
	Dreadnought	Action	Grey Box	2015	07/14, 04/15, 06/15
Seite 18	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	-
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Fable Legends	Action	Microsoft	13. Oktober 2015	-
Seite 28	Fallout 4	Rollenspiel	Bethesda	10. November 2015	08/15
	FIFA 16	Sport	Electronic Arts	25. September 2015	-
Seite 24	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	-
	Grand Ages: Medieval	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	25. September 2015	07/15
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	-
	Hitman	Action	Square Enix	8. Dezember 2015	-
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016	07/14
	Just Cause 3	Action	Square Enix	1. Dezember 2015	03/15, 07/15
	King's Quest: A Knight to Remember	Action-Adventure	Sierra	28. Juli 2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2015	-
	Lost Horizon 2	Adventure	Deep Silver	28. August 2015	-
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	3. September 2015	04/15
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016	-
Seite 20	Master of Orion	Strategie	Wargaming	Nicht bekannt	08/15
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	15. September 2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	September 2015	05/15
	Minecraft: Story Mode – Episode 1	Adventure	Telltale Games	2015	-
Seite 34	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	25. Februar 2016	08/15
	Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	5. November 2015	-
Seite 38	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	2016	08/15
	PES 2016: Pro Evolution Soccer	Sport	Konami	18. September 2015	-
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	Nicht bekannt	-
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2. Quartal 2016	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	12/14
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	13. Oktober 2015	07/14, 05/15
	Resident Evil Zero: HD Remaster	Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14, 03/15
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	2. Quartal 2015	-
	Satellite Reign	Strategie	5 Lives Studios	28. August 2015	02/15
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rage	Nicht bekannt	-
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
	Shadowrun: Hong Kong	Rollenspiel	Harebrained Schemes	3. Quartal 2015	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	4. Quartal 2015	10/14
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	Nicht bekannt	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
Seite 12	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	19. November 2015	05/15, 08/15
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	02/15
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	4. Quartal 2015	03/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	Nicht bekannt	-
	Superhot	Ego-Shooter	Superhot Team	2015	-
	Sword Coast Legends	Rollenspiel	Digital Extremes	8. September 2015	04/15
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	4. Quartal 2015	-
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	8. März 2016	10/13, 11/13
	The Mandate	Rollenspiel/Echtzeitstrategie	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	2016	07/15
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Ubisoft	26. November 2015	-
	Trine 3: The Artifacts of Power	Puzzle-Platformer	Frozenbyte	2015	-
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Unravel	Puzzle-Platformer	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Warhammer: The End Times – Vermintide	Koop-Action	Fatshark	4. Quartal 2015	03/15
	XCOM 2	Rundentaktik	2K Games	November 2015	07/15


Mit *Arkham Knight* bringt Rocksteady seine große *Batman*-Reihe zu einem dramatischen Abschluss.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rocksteady/Iron Galaxy
Publisher: Warner Bros. Entertainment
PC-Termin: 2015


Enttäuschend: Der Arkham Knight entpuppt sich als vorhersehbarer, klischeehafter Schurke.

Batman: Arkham Knight

Knightfail: Wie Rocksteady und Warner das Vertrauen vieler Fans verspielten

Von: Felix Schütz

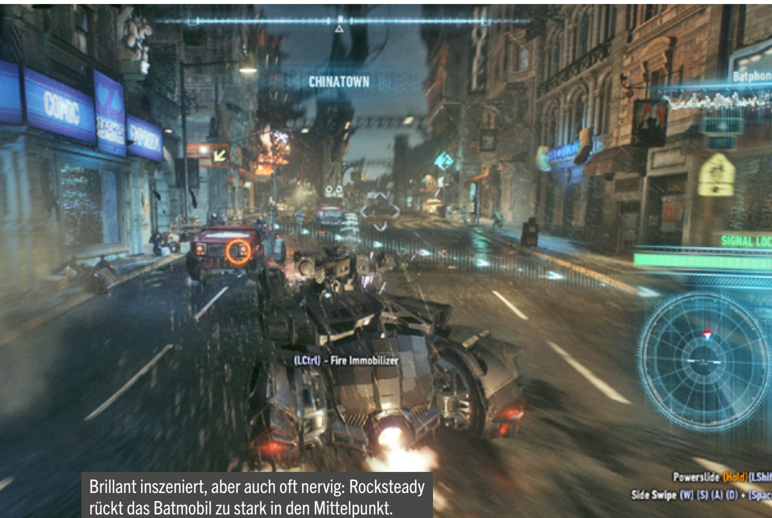
Nicht Joker, nicht Scarecrow, ja nicht mal Bane ist es gelungen, Batman zu brechen. Kein Wunder: Die größte Gefahr droht dem Dunklen Ritter nicht von irgendwelchen Superschurken, sondern, wie wir nun wissen, von einer vermurksten PC-Umsetzung – und genau die haben Warner Bros. und Rocksteady ihren Fans mit *Arkham Knight* leider zugemutet.

The Shitstorm Rises

Da Warner Bros. vorab keine PC-Testversionen verschickt hatte, wusste niemand, was die Spieler in der Release-Nacht am 23. Juni 2015 erwarten würde – nämlich ein Debakel: Selbst auf einigen pfeilschnellen Rechnern lieferte das Finale der *Arkham*-Reihe eine schwache Performance, besonders wenn man im brandneuen Batmobil unterwegs ist. Eine Lösung für das Problem gibt es noch nicht. Während das Spiel auf manchen System schlicht ungenießbar ist, läuft es auf anderen (teils schwächeren) Rechnern kurioserweise zufriedenstellend.

Ebenso blöd: Der PC-Umsetzung fehlen einige der tollen Regeneffekte aus den Konsolenversionen, außerdem werden Texturen oft verzögert nachgeladen. Das Grafikmenü bietet nur wenige Optionen, da hatten die Vorgänger deutlich mehr zu bieten. Einzig die Maus-Tastatur-Steuerung erntet viel Lob, denn die ist ähnlich gut wie in den alten *Arkham*-Teilen.

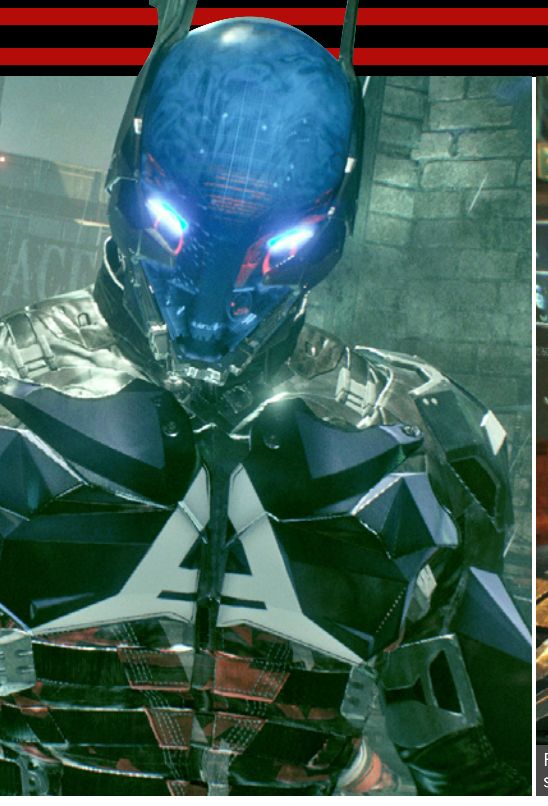
Die Reaktionen der Spieler ließen nicht lange auf sich warten: Selbst Wochen nach Release fährt das Spiel vernichtende User-Bewertungen auf Metacritic, Steam und anderen Seiten ein. Schnell wurde bekannt, dass die PC-Version gar nicht von Rocksteady selbst, sondern von dem bislang kaum bekannten Studio Iron Galaxy portiert wurde. Der Shitstorm war schon nicht mehr aufzuhalten, als Warner Bros. endlich Stellung bezog: Der Publisher nahm offiziell die Schuld auf sich und bot verärgerten PC-Spielern eine Rückerstattung des Kaufpreises an. Kurz darauf dann der Hammer: Warner gab bekannt, den Verkauf der PC-Version vorübergehend einzustellen! So will man sich Zeit verschaffen, in der Rocksteady die PC-Version auf Vordermann bringen soll, um sie für eine Neuveröffentlichung fit zu machen. Wann diese



Brillant inszeniert, aber auch oft nervig: Rocksteady rückt das Batmobil zu stark in den Mittelpunkt.



Im Panzermodus ballern wir unbemannte Drohnen von der Straße. Eine eher stumpfe Materialschlacht.





Fan-Service: Robin, Oracle und andere wichtige Figuren spielen endlich größere Rollen in der Story.

Neuauflage erscheint, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest – den Ruf des Spiels wird sie aber nicht mehr völlig retten können.

Batmobil als Spielspaßbremse

PC hin oder her, der neue Batman hat auch mit spielerischen Hürden zu kämpfen. In unserer Schwesterzeitschrift play⁴ schneidet die PS4-Version von *Arkham Knight* „nur" mit einer sehr guten Wertung von 87 ab. Das ist zwar immer noch ein tolles Ergebnis, im Vergleich zum brillanten Vorgänger *Arkham City* (Wertung in PCG 01/2012: 92) aber auch ein klarer Rückschritt. Das liegt vor allem am Batmobil, das Rocksteady zu stark in den Mittelpunkt rückt. Die genial inszenierte Karre sorgt nämlich für allerlei Ärger, etwa nervige Verfolgungsjagden durch Gothams Straßen, bei denen die halbe Stadt in Schutt und Asche gelegt wird. Zudem muss Batman zig Panzerschlachten gegen feindliche unbemannte Drohnen bestreiten; bis zu vier Dutzend dieser Stahlklötze wollen so mühsam zu Schrott geballert werden. Mit *Batman* hat das nur noch wenig zu tun!

Um dem Batmobil gerecht zu werden, hat Rocksteady die Spielwelt deutlich größer gestaltet als in *Arkham City* – das sorgt für eine optisch beeindruckende Stadtkulisse, die aber auch mit Inhalten gefüllt werden will. Eben hier machen es sich die Entwickler zu leicht: Fast alle Nebenquests und Missionstypen wiederholen sich mehrmals, damit der Spieler immer genug zu tun hat – das macht anfangs noch riesigen Spaß, fühlt sich dann aber schnell nach Spielzeitstreckung an. Auch der neue Superschurke Arkham Knight entpuppt sich als allzu offensichtlich, Batman-Kenner dürften seine Offenbarung nur mit einem müden Lächeln quittieren – von Rocksteady ist man Besseres gewohnt.

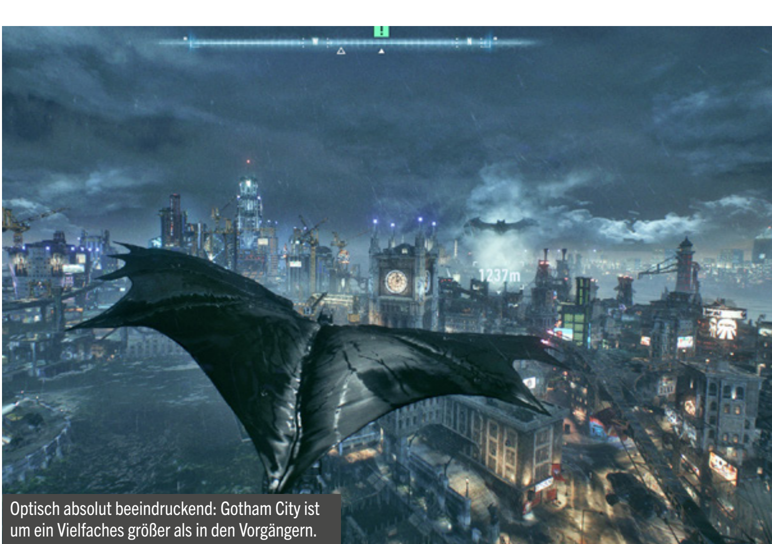
Trotz allem: ein großes, edles Finale

Sieht man von dem aufgezwungenen Batmobil und den durchwachsenen Nebenquests einmal ab, ist *Arkham Knight* über weite Strecken aber ein packendes, beeindruckend inszeniertes und großartig spielbares Action-Adventure – eben weil es sich außerhalb der Bat-Karre genauso spielt wie der geniale Vorgänger! Rocksteady liefert diesmal zwar nur wenig neue Gadgets und Spielideen, verfeinert das brillante Grundgerüst aber noch mal in Details. So verfügt Batman nun über eine saucoole Möglichkeit, ahnungslose Feinde gleich reihenweise auszuschalten. Außerdem kämpft er in manchen Szenen Seite an Seite mit KI-Mitstreitern – das ist unfassbar gut inszeniert. Selbst das Schleichen ist noch einen Tick spannender als in den Vorgängern. Obwohl manche Dialoge etwas platt ausfallen, überzeugt auch die Hauptstory mit dramatischen Szenen, viel Fan-Service und dem ein oder anderen Gänsehautmoment. Das letzte *Arkham*-Spiel ist damit trotz klarer Schnitzer ein würdiges, großes und brillant inszeniertes Finale geworden – als ein Meisterwerk wie *Arkham City* wird es aber nicht in Erinnerung bleiben.

Die Kritikpunkte dürften Rocksteady allerdings ziemlich egal sein: *Batman: Arkham Knight* ist trotz mancher Schwächen das bislang am schnellsten verkaufte Spiel 2015. ❑



Das Kampfsystem wurde in Details verfeinert. Schade: Große Bossgegner gibt's diesmal kaum!



Optisch absolut beeindruckend: Gotham City ist um ein Vielfaches größer als in den Vorgängern.

Genre: Online-Shooter
Publisher: Wargaming.net
Entwickler: Wargaming.net
Termin: 4. Quartal 2015



World of Warships vermittelt unheimlich gut das Gefühl, hinter dem Steuerrad eines gigantischen Schlachtschiffs zu stehen. Dazu sehen die Schlachten dank aufwendiger Schiffsmodelle und einem echten Effektgewitter einfach nur grandios aus.

WARUM KEIN TEST?

World of Warships befindet sich noch in der Open-Beta-Phase. Das heißt, dass die Entwickler noch bis zum offiziellen Release sowohl am Balancing als auch am Umfang arbeiten werden. Daher verzichten wir noch auf eine genaue Wertung.

AUF PCGAMES.DE Pünktlich zum Release des Spiels lest ihr unser Review. Wann Wargaming die Beta-Phase beendet, steht jedoch noch nicht fest – wir rechnen im Laufe der nächsten sechs Monate damit.

Vortest: World of Warships

Oh Captain, mein Captain! Wargaming schickt euch zu spannenden Seeschlachten, für die ihr nicht lange die Schulbank einer Marine-Akademie drücken müsst.

Von: Matti Sandqvist

Der weißrussische Hersteller Wargaming ist vor allem für seine kostenlosen Panzerschlachten von *World of Tanks* bekannt. Mit dem riesigen Erfolg hätte zwar vor fünf Jahren kaum jemand gerechnet, aber alleine die aktuell über 100 Millionen (!) registrierten Panzerkommandanten sprechen Bände über die Bedeutung des globalen Free2Play-Wunders. Vor ziemlich genau zwei Jahren wollte sich Wargaming mit *World of Warplanes* ein zweites Standbein schaffen, doch das Flug-Experiment konnte nicht ganz an den Erfolg der Panzergefechte anknüpfen. Nun versuchen die Weißrussen stattdessen mit *World of Warships* das kühle Nass zu erobern. Ob das Experiment zur See bessere Erfolgsaussichten hat, wollen wir in unserem Vortest klären. Dafür haben wir an die hundert Stunden in der Closed-Beta verbracht und obendrein seit dem Anfang der Open-Beta in diesem Juli zig Gefechte in der öffentlichen Testphase bestritten.

Guter Mittelweg

Wie schon bei den Vorgängern haben die Wargaming-Entwickler auch bei *World of Warships* den Spielspaß weit vor einen hohen Realismusgrad gestellt. Das könnte Marine-Veteranen, die bereits mit der *Silent Hunter*-Reihe und anderen Hardcore-Simulationen die sieben Weltmeere unsicher gemacht haben, vielleicht sauer aufstoßen. Doch hat Wargaming unserer Meinung nach wieder einmal einen fast perfekten Mittelweg gefunden, der Zugänglichkeit mit einer großen Portion Tiefgang und Liebe zum Detail verbindet.

Ähnlich wie in *World of Tanks* bekriegen sich in *Warships* zwei Teams von je zwölf Spielern auf einer Karte, bis die Fahnenpunkte erobert sind, alle Feinde ausgeschaltet sind oder die maximale Gefechtsdauer von 20 Minuten überschritten wird – Spielregeln, die jedem Kriegs-Shooter-Fan bekannt vorkommen dürften. Doch anstelle von relativ kleinen Vehikeln zu Lande geht das Ganze mit fast schon gigantischen Schiffen aus der Zeit der Weltkriege vonstatten – und genau das macht den Reiz von *World of Warships* aus. Zum einen sehen die Modelle dank vieler historisch korrekter Details



Einen großen Motivationsfaktor stellen die Modul-Upgrades dar. Ihr könnt wie in *World of Tanks* die einzelnen Komponenten eines Schiffs wie etwa Kanonen durch Erfahrungs- und Kreditpunkte verbessern.

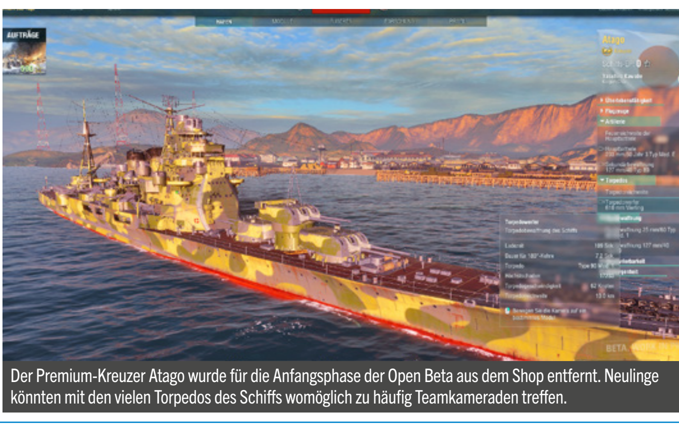


Die einzelnen Schiffsklassen unterscheiden sich je nach Nation ziemlich stark. So können die hochstufigen japanischen Kreuzer im Gegensatz zu den amerikanischen Kollegen Torpedos verschießen.

HANDELT ES SICH BEI WORLD OF WARSHIPS UM EINEN PAY2WIN-TITEL?

Kostenlose Multiplayer-Spiele haben den Ruf, dass man sich in ihnen durch Euros unfaire Vorteile verschaffen kann. Wie sieht das bei *World of Warships* aus?

Wer sich noch an die Anfangsphase von *World of Tanks* und die Debatte um die Premium-Munition erinnert, weiß, dass auch Wargaming in der Vergangenheit zahlungswilligen Spielern unfaire Vorteile verschafft hat. Doch die Problematik gehört in den Panzerschlachten längst der Vergangenheit an und man merkt auch in *World of Warships*, dass der weißrussische Publisher aus seinen Fehlern gelernt hat. Das Bezahlmodell der Schiffsschlachten ist dementsprechend auch nahezu identisch mit *World of Tanks*. Ihr könnt zum Beispiel sogenannte Premiumschiffe gegen Echtgeld (ab 10 Euro) holen und euch so in ein höheres Tier einkaufen. Ebenso verdient ihr mehr Kredit- und Erfahrungspunkte, falls ihr euch einen Premium-Account (30 Tage kosten zum Beispiel 9,95 Euro) leistet, der übrigens für alle Wargaming-Titel gilt. Für die Schlachten selbst gibt es aber keine Vorteile, die man nicht auch mit der Ingame-Währung kaufen könnte. Ihr könnt zum Beispiel alle „Verbrauchsmaterialien" wie verbesserte Aufklärungsflugzeuge zwar auch gegen Dublonen – sprich Euros – leisten, aber ebenso lassen sich die Flieger auch mit den normalen Kreditpunkten für die Gefechte freischalten.



Der Premium-Kreuzer Atago wurde für die Anfangsphase der Open Beta aus dem Shop entfernt. Neulinge könnten mit den vielen Torpedos des Schiffs womöglich zu häufig Teamkameraden treffen.



Verbrauchsmaterialien wie verbesserte Schadensbegrenzungsteams lassen sich gegen Geld oder gegen Ingame-Währung für eine Schlacht freischalten.

einfach nur grandios aus und zum anderen hat man im Spiel tatsächlich das Gefühl, hinter dem Ruder eines mächtigen 45.000-Bruttoregistertonnen-Schlachtkolosses zu stehen. Wenn alle Geschütze eines legendären Yamatos Breitseiten auf den Feind feuern, Granaten dicht neben dem eigenen Schiff ins Wasser fallen und Sturzkampfbomber-Attacken Feuerbrände auf dem Deck verursachen, sieht das fast wie in einem Dokumentarfilm aus!

Fast wie World of Tanks

Am Anfang der Admirals-Karriere stehen euch jedoch lediglich ein japanischer und ein amerikanischer Kreuzer – zwei eher kleine Schiffe – zur Verfügung. Um mit den anderen Schiffsklassen zu spielen, müsst ihr daher zeitaufwendig Erfahrungs- sowie Kreditpunkte in den kurzen Gefechten verdienen – *World of Tanks* lässt wieder einmal grüßen!

Die Schiffe werden dabei in zehn Stufen eingeteilt – je höher das Level, desto besser das Modell. Brauchte man in der Closed Beta noch deutlich weniger Zeit, um bis in die eher interessanten mittleren Tiers zu gelangen, vergeht nun eine gefühlte Ewigkeit, bis man die Level-5-Schiffe freischaltet. Das liegt vor allem daran, dass die altbekannten Modelle in der neuen Version deutlich mehr Kreditpunkte kosten. Den Weg zu den höheren Klassen könnt ihr aber mit Echtgeld ein wenig verkürzen. Ob es sich dabei um über den Sieg entscheidende Vorteile gegen Euros – sprich um ein Pay2Win-Modell – oder nur um ein faires Angebot handelt, klären wir im Kasten oben auf dieser Seite.

Unterschiedliche Aufgaben

Positiv fällt auf jeden Fall die Abwechslung zwischen den vier unterschiedlichen Schiffsklassen auf. Ob ihr mit einem Zerstörer, Kreuzer, Schlachtschiff oder einem Flugzeugträger Jagd auf die feindliche Flotte macht, ergibt jeweils ein komplett anderes Spielerlebnis.

Mit einem Zerstörer setzt man etwa auf eine Hit-and-Run-Taktik, indem man mit einem kleinen, aber flotten Schiff mittels Torpedos versucht die Gegner zu versenken. Die Schlachtschiffe sind dagegen gemächliche, dick gepanzerte Pötte, die mit großkalibrigen Geschützen die Kontrahenten aus großer Distanz mit wenigen Volltreffern ausschalten. Bei den Kreuzern handelt es sich um gute Allrounder, die moderat gepanzert sind, sich relativ flott bewegen und über jede Menge Kanonen(türme) verfügen. Zum guten Schluss kommen noch die Flugzeugträger, die nur mit ihren Torpedo- und Sturzkampfbombern den Feinden schaden und in den Partien wie in einer Art Echtzeitstrategiespiel gesteuert werden.

Etwas schade ist natürlich, dass Wargaming aus Balancing-Gründen auf U-Boote im Spiel verzichtet. Doch mit den gut getarnten Unterseebooten wären die Gefechte aller Wahrscheinlichkeit nach zu chaotisch geworden. Außerdem würde das Schere-Stein-Papier-Prinzip, das aktuell bis auf einige Balancing-Probleme gut funktioniert, mit den U-Booten ziemlich wahrscheinlich nicht mehr aufgehen.

Viele Schiffe, wenige Nationen

Löblich dagegen ist es, dass *World of Warships* bereits in der Open-Beta-Phase über 75 sehr detaillierte Schiffsmodelle verfügt. Zwar ist die Auswahl an Nationen mit derzeit zwei Ländern und zwei sowjetischen Premiumschiffen (die nur gegen Echtgeld erhältlich sind) noch etwas mager, aber das Studio arbeitet aktuell an weiteren Fraktionen, die spätestens in der offiziellen Release-Fassung implementiert sein werden. Mit den Unterschieden der beiden aktuell verfügbaren Nationen – der Kaiserlich Japanischen Marine und der US-Navy – zeichnet sich aber



In den Schlachten könnt ihr entweder AP- oder HE-Geschosse feuern. Die HE-Granaten können Brände beim Feind verursachen.

Als Kapitän eines Flugzeugträgers gibt man seinen Flugzeugen Angriffsbefehle ähnlich wie in einem Echtzeitstrategiespiel.



Mit einem Kreuzer kann man feindlichen Schüssen noch ziemlich einfach ausweichen. Mit einem großen Schlachtschiff ist das deutlich schwerer.

bereits ab, dass die Länder jeweils eine ganz eigene Philosophie in Sachen Kriegstechnik verfolgen werden. In der Open-Beta sind die japanischen Schiffe zum Beispiel zumeist mit Geschützen ausgestattet, die deutlich weiter schießen können und auch etwas akkurater sind. Die amerikanischen Modelle lassen sich dagegen besser manövrieren und verfügen oft über mehr Geschütztürme. Diese Unterschiede mögen für Neulinge noch kaum von Belang sein, aber wenn man nach etlichen Spielstunden bei den hochstufigen Schiffen angekommen ist, weiß man, wie viel diese Faktoren ausmachen können.

Action Stations!

Die Gefechte selbst sind – wie bereits erwähnt – eher action- als simulationslastig. Die Schiffe steuern sich aber je nach Größe nachvollziehbar ungelenk, die Kanonentürme lassen sich passend langsam schwenken und der Schaden durch Beschuss wirkt auf den ersten Blick ziemlich realistisch. Jedoch sind die Schiffe im Spiel etwas schneller als in der Realität und die virtuellen Skipper müssen sich im Gegensatz zu echten Kriegsschiffskapitänen keine Sorgen über Munitionsknappheit machen. Auch die Maps stammen komplett aus der Fantasie der Entwickler, erinnern aber dank Tropen- oder Polarinseln ein wenig an aus Geschichtsbüchern bekannte Szenarien wie Pearl Harbor (1941), die Schlacht um Midway (1942) oder die unglückliche Fahrt der Scharnhorst (1943). Zu bemängeln in der Open-Beta-Fassung ist aber, dass die Auswahl an Maps noch ziemlich gering ist. Oft mussten wir erleben, dass wir mehr als fünf Partien hintereinander auf derselben Karte spielen mussten. Immerhin gibt es aber zurzeit drei unterschiedliche Gefechtsmodi, die für ein wenig Abwechslung sorgen. Positiv ist auch, dass es eine Art Übungsvariante gegen KI-Gegner in *World of Warships* gibt, in der man die Eigenheiten der vielen unterschiedlichen Schiffe ohne echte Kontrahenten kennenlernt.


Schlachtschiffe verfügen zwar über große Geschütze und eine gute Panzerung, doch Torpedos können sie selten ausweichen.

Übermächtige Flugzeugträger

Schlussendlich können wir Wargamings neuesten Streich bereits im Open-Beta-Stadium jedem Spieler ans Herz legen, der mit *World of Tanks* seinen Spaß hat. Die eingängige Steuerung, die motivierenden Level-Aufstiege sowie Modul-Upgrades sorgen dafür, dass man sich als passionierter Panzerkommandant gleich in den neuen Seeschlachten heimisch fühlt.

Neben der knappen Auswahl an unterschiedlichen Nationen und Maps gibt es aber leider noch weitere Dinge, an denen die Entwickler unbedingt arbeiten müssen. An erster Stelle steht unserer Meinung nach das Balancing. In der aktuellen Version (0.40) sind zum Beispiel die Flugzeugträger einfach zu mächtig, da Wargaming sich dafür entschieden hat, die Effektivität der Flak-Bewaffnung der Kreuzer und die Tarnfähigkeiten der Zerstörer im Vergleich zur Closed-Beta-Fassung zu mindern. Auch in Sachen Matchmaking liegt noch einiges im Argen. So kommt es oft aus unerfindlichen Gründen vor, dass man etwa mit Tier-6-Schiffen gegen übermächtige Stufe-9-Flugzeugträger antreten muss. Auf Dauer geht bei so chancenlosen Schlachten der Spielspaß – vor allem bei Neulingen – schnell verloren. Doch wenn man *World of Warships* mit dem letzten Wargaming-Titel, *World of Warplanes*, vergleicht, hat das neueste Werk deutlich mehr Potenzial, um die hohe Klasse der Panzergefechte zu erreichen. ❑

MATTIS MEINUNG



„Genau der richtige Mix aus Simulation und Action!"

Als ich vor fünf Jahren mit Victor Kislyi – dem Gründer von Wargaming – über seine Zukunftspläne sprach, konnte ich mir nicht so recht vorstellen, wie er und seine Mitarbeiter ein *World of Tanks*-ähnliches Spiel mit riesigen Schlachtschiffen entwickleln wollen. Doch seit der Closed Beta von *World of Warships* hänge ich schon an der Nadel und verbringe immer noch viel zu viel Zeit mit den kurzweiligen Seeschlachten. Natürlich muss Wargaming noch in den nächsten Monaten mehr Karten sowie andere Nationen nachliefern und ebenso am Balancing feilen. Ich bin aber zuversichtlich, dass ihnen all das gelingen wird. Das hat Wargaming bereits mit *World of Tanks* eindrucksvoll unter Beweis gestellt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr gute Mischung aus Simulations- und Action-Spiel
- ➕ Gute Lernkurve dank neuem PvE-Modus
- ➕ Hoher Motivationsfaktor dank freischaltbarer Schiffe
- ➕ Grafisch sehr aufwendige und zudem historisch akkurate Schiffsmodelle
- ➕ Eingängige und präzise Steuerung
- ➖ Noch gibt es einige Balancing-Probleme, die den Spielspaß mindern
- ➖ Geringe Auswahl an Karten
- ➖ Bislang nur drei spielbare Fraktionen



DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER







Exklusiv auf Games TV 24:
***tägliche** News-Show und*
***wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.

Über 10.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Top! Weiter so und danke!«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«





MOD-TEST

Mit knackigen Rätseln und einer soliden Story-Kampagne geht *Portal Stories: Mel* fast als Add-on durch.

Genre: Puzzlespiel (Mod für *Portal 2*) **Entwickler:** Prism Studios **Publisher:** Prism Studios
Erscheinungsdatum: 25.06.2015 **Preis:** kostenlos (Hauptspiel *Portal 2* wird benötigt) **USK:** nicht geprüft

Portal Stories: Mel

Von: Felix Schütz

Schon fast ein Add-on: Die kostenlose Fan-Kampagne zu *Portal 2* macht Valves Kultspiel alle Ehre.

Ungläubiges Staunen, als nach guten zehn Stunden der Abspann durchläuft: Hinter *Portal Stories: Mel* steckt tatsächlich kein Profi-Entwickler! Stattdessen waren es „nur" die Leute von Prism Studios – einem kleinen, engagierten Modding-Team – das diese aufwendige Story-Kampagne für *Portal 2* gebastelt hat. Hut ab! Denn *Mel* könnte mit seinen knackigen Puzzles und der gelungenen Atmosphäre glatt als kleines Add-on durchgehen – wenn auch nur für Profis.

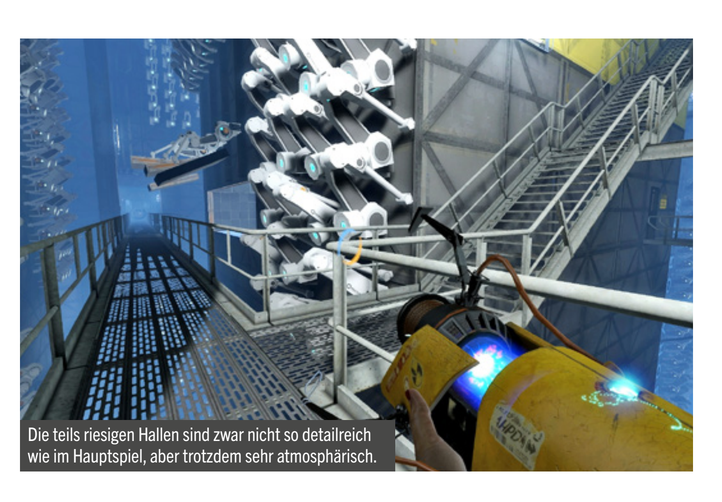
Let's do some science!

Portal Stories: Mel erzählt eine neue Handlung, die zwischen dem ersten und zweiten *Portal* angesiedelt ist. Alles beginnt im Jahr 1954: Als Profi-Sportlerin Mel begeben wir uns nach Aperture Science, um dort an wissenschaftlichen Tests mitzuwirken. Begleitet von einer amüsanten Begrüßung des Milliardenspinners Cave Johnson (der in der Mod natürlich nicht mehr von J.K. Simmons gesprochen wird), haben wir endlich die Gelegenheit, Aperture Science vor seinem Verfall zu erleben. Weil das Areal aber leider völlig unbelebt ist, gibt's hier außer ein paar netten Anspielungen und Umgebungsdetails erst mal nur wenig zu entdecken. Darum fahren wir per Aufzug in die Tiefen der Anlage hinab, legen uns in eine Schlafkapsel – und erwachen erst viele Jahre später.

KOSTENLOSE MOD!

In Sachen Umfang und Qualität wäre *Portal Stories: Mel* locker ein paar Euro wert. Trotzdem ist das Spiel, pardon: die Mod kostenlos für *Portal 2*-Besitzer.

Für *Portal Stories: Mel* müsst ihr grundsätzlich keinen müden Cent ausgeben, das Spiel ist komplett gratis. Ihr müsst lediglich Valves Originalspiel *Portal 2* in eurem Steam-Account besitzen – das kostet auf Steam zwar noch stolze 20 Euro, wird allerdings sehr oft in Sales verramscht. Es ist außerdem nicht nötig, *Portal 2* extra dafür zu installieren, *Portal Stories: Mel* ist eigenständig lauffähig. Ihr findet die Mod im Steam-Store – von dort aus könnt ihr sie genau wie ein typisches Spiel installieren. Schöner Service: Der komplette Soundtrack liegt dem Spiel als kostenloser Download bei und ist auch separat über Steam zu bekommen.



Die teils riesigen Hallen sind zwar nicht so detailreich wie im Hauptspiel, aber trotzdem sehr atmosphärisch.

Die Entwickler bemühen sich, ihre Story gut zwischen den Ereignissen von *Portal 1* und *2* einzubetten und sparen auch nicht an Details. So finden wir zu Beginn gleich ein Portrait von Caroline, die in *Portal 2* eine größere Rolle spielt.

Ungewohnter Anblick: Zu Beginn der Geschichte wandern wir als Heldin Mel durch die Aperture-Science-Anlage. Da die Handlung im Jahr 1952 beginnt, ist der Forschungskomplex noch intakt und unberührt – schade, dass wir hier keine NPCs treffen!

Aufwendige Präsentation

Ab hier folgt *Portal Stories: Mel* über weite Strecken dem gleichen Muster des Hauptspiels. Wir müssen uns durch verschiedenste Kammern, Gänge und riesige Hallen knobeln, um die Anlage wieder zu verlassen. Unterstützt werden wir dabei von einem brandneuen Charakter, der deutlich an Wheatley aus *Portal 2* angelehnt ist. Dass dabei weder Charme noch Witz des überragenden Originals erreicht werden, dürfte wohl niemanden wundern. Trotzdem sorgt der neue Sprecher für ein paar heitere Momente und legt sich kräftig ins Zeug – das schafft Atmosphäre. Neben der englischen Vollvertonung gibt's sogar zwei kurze Rendervideos, die den Einstieg sowie das gelungene Finale stimmungsvoll abrunden (kleiner Tipp: den Abspann durchlaufen lassen!). Das entschädigt auch etwas dafür, dass der Plot keinerlei überraschende Wendungen bietet.

Rätseln an der Frustgrenze

Spielerisch setzt *Portal Stories: Mel* auf exakt die gleichen Mechaniken des Hauptspiels: Portale, Gele, Sprungfelder, Traktorstrahlen, Druckschalter, Würfel, Selbstschussanlagen und Prismen, mit denen wir Laserstrahlen umlenken – das und vieles mehr kennen wir schon. Allerdings setzt der Schwierigkeitsgrad der *Mel*-Kampagne ungefähr dort an, wo *Portal 2* aufhörte – und das bedeutet, dass sich selbst Profis an so manchem Puzzle kräftig die Zähne ausbeißen dürften! Spätestens bei den höllisch vertrackten Testkammern in der zweiten Spielhälfte ist es keine Schande, auch mal einen Blick in einen Video-Walkthrough zu werfen. Erst gegen Spielende nimmt die Herausforderung dann kurioserweise deutlich ab – hatten wir vorher mehrmals mit dem Gedanken geliebäugelt, Maus und Tastatur auch mal beherzt gegen die Wand zu knallen, knackten wir die letzten zwei Stunden fast im Schlaf. Doch bis man dorthin gelangt, ist viel Geduld und Hirnschmalz nötig. *Portal Stories: Mel* richtet sich also klar an Veteranen mit ordentlicher Frustresistenz.

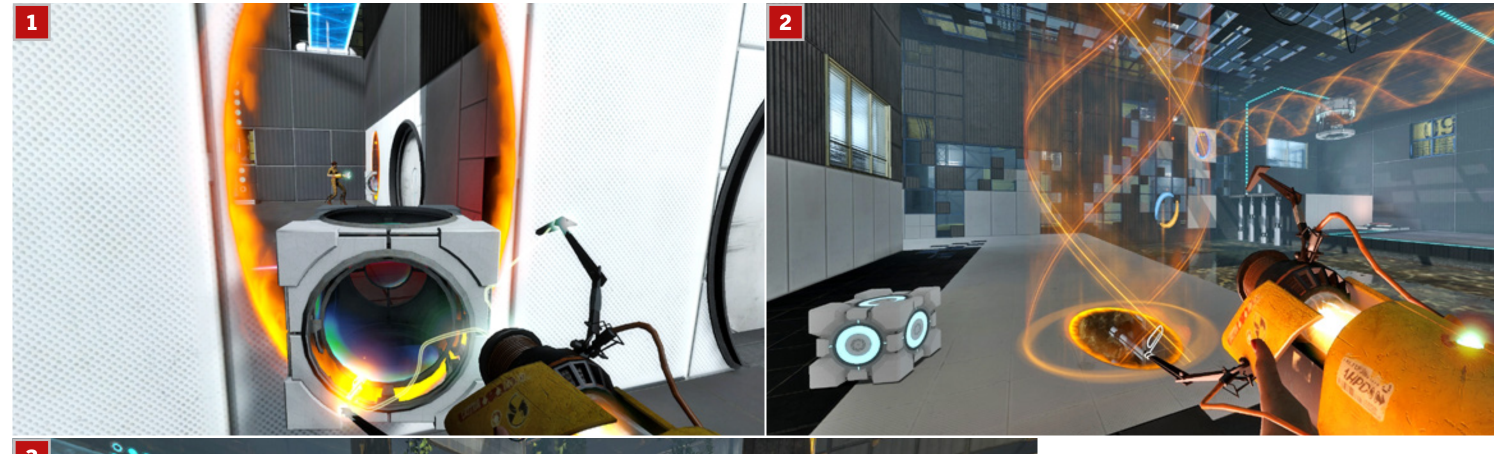
Fast schon ein Add-on

Dafür wird man mit einem satten Umfang belohnt: Selbst mit dem einen oder anderen Blick in die Komplettlösung sollte man sechs bis acht Stunden einplanen, um das Ende zu erleben. Wer wirklich alles auf eigene Faust knacken will und entsprechend gute Nerven mitbringt, dürfte auch deutlich länger beschäftigt sein! Damit bringt das kostenlose *Portal Stories* sogar mehr Spielzeit auf die Waage als so mancher Vollpreistitel.



Die bekannten orangefarbenen und blauen Gele kommen in *Portal Stories: Mel* oft zum Einsatz.

In der zweiten Spielhälfte müssen wir uns besonders oft an solchen Barrieren vorbeiknobeln.



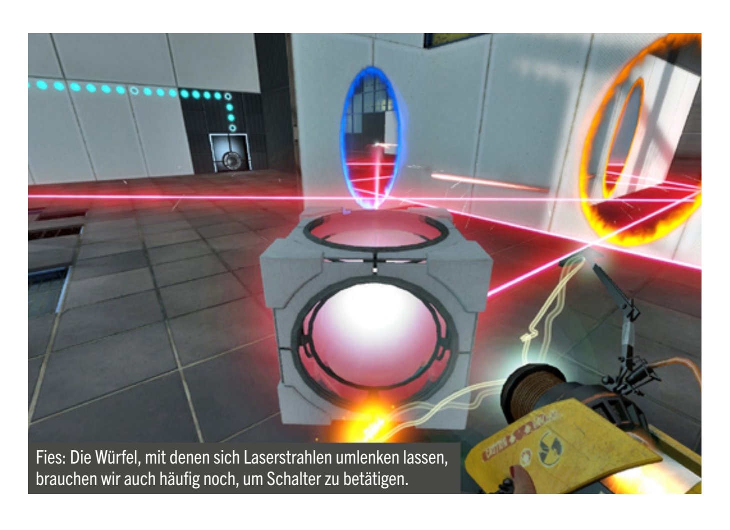


1 Bewährtes Gameplay, neue Heldin
Am immer noch genialen Spielprinzip ändert *Portal Stories* nichts, es kommen keine neuen Mechaniken hinzu. Waren wir in *Portal 1* und *2* noch mit der mysteriösen Chell unterwegs, steuern wir diesmal die neue Heldin Mel – eine Athletin, die freiwillig an den Aperture-Experimenten mitwirken möchte.

2 Zum Verzweifeln
Spätestens ab der Spielmitte müssen wir viele Rätsel knacken, in denen Gele, Portale, Schalter, Kraftfelder, Brücken und Würfel ineinander greifen. Da kommen selbst *Portal*-Kenner ins Schwitzen! Besonders der Einsatz der Kraftfelder (die sich per Schalter natürlich noch umkehren lassen) hat uns oft Nerven gekostet.

3 Gewusst wie!
Sobald man eine der härteren Rätselkammern geknackt hat, stellt sich ein tolles Erfolgserlebnis ein. Es ist aber auch keine Schande, ab und zu mal in eine Lösung zu schauen – im Gegensatz zu Valves Hauptspielen ist *Portal Stories* nicht perfekt ausbalanciert und manche Kammern fallen zu unübersichtlich aus.

Bewährtes Grundgerüst
Optisch hat *Portal Stories: Mel* leider nichts Neues zu bieten; sowohl das Design der Testkammern wie auch die verfallenen, teils gigantischen Schächte und Hallen in den Tiefen des Aperture-Komplexes sind größtenteils dem Originalspiel entnommen. Auch technisch geht man auf Nummer sicher, einige Matsch-Texturen und grobe Levelbauten zeugen daher vom Alter der betagten Source-Engine. Gute Lichteffekte und schöne Architektur gleichen das locker wieder aus, auch wenn die Mod hier nie ganz an das prächtige Originalspiel rankommt.


Fies: Die Würfel, mit denen sich Laserstrahlen umlenken lassen, brauchen wir auch häufig noch, um Schalter zu betätigen.

Strapazen für den Hörnerv
Einen durchwachseneren Eindruck hinterlässt dafür die Musik: Für *Portal Stories: Mel* haben die Hobby-Entwickler einen brandneuen Soundtrack geschrieben, der in seinen besten Momenten wunderbar atmosphärisch daherkommt und deutlich ans Valve-Original erinnert. Schlimmstenfalls dudeln aber auch laute, eintönige Techno-Melodien in der Endlosschleife, was uns besonders dann auf den Wecker geht, wenn wir mal wieder in einem der knackig-schweren Puzzles festhängen. In solchen Fällen stellt man den Ton auch gerne mal ein Weilchen aus, bis wieder eines der besseren Musikstücke läuft – denn zum Glück überwiegen die guten Tracks. ❑

MEINE MEINUNG
Felix Schütz



„Gratis und gut: Klasse Mod-Nachschub für Valves Kultspiel."

Auch wenn nicht jeder meine Meinung teilt: Für mich ist und bleibt *Portal 2* ein zeitloses Meistwerk, das so schnell niemand mehr toppen wird. An diese Qualität anzuknüpfen, hätte wohl selbst Valve vor eine Herausforderung gestellt, geschweige denn eine Gruppe von Hobbyentwicklern! Kein Wunder also, dass *Portal Stories: Mel* längst nicht so gut geschrieben, vertont oder designt ist wie das Original. Auch fehlen ihm die Eleganz und Balance, die Valves Kultspiel auszeichnen. Und wenn schon! Für eine Mod ist *Portal Stories: Mel* trotzdem ziemlich klasse geworden: Eine ordentliche Präsentation, raffiniert ausgetüftelte Rätsel, satter Umfang und obendrein alles kostenlos – das Spiel sollte man eigentlich jedem *Portal*-Fan ans Herz legen können. Sollte! Denn leider dürfte die Mod weniger frustresistenten Spielern schlichtweg zu knifflig sein. *Portal 2* habe ich mehrmals ohne jegliche Mühen durchgespielt – in *Portal Stories: Mel* war ich dafür manchmal der Verzweiflung nahe. Ein bisschen weniger vertrackt hätte es aus meiner Sicht darum gerne sein dürfen. Doch sei's drum, das Spiel ist kostenlos! Wer *Portal 2* besitzt und eine Herausforderung sucht, sollte also unbedingt einen Blick riskieren.

PRO UND CONTRA
- ➕ Durchweg gelungene Atmosphäre
- ➕ Clevere, teils enorm knackige Rätsel
- ➕ Ordentliche englische Vollvertonung
- ➕ Für eine Gratis-Mod toller Umfang (min. 6 Stunden, die meisten dürften aber deutlich länger brauchen!)
- ➖ Manche Rätsel in der zweiten Spielhälfte sind zu knackig geraten und bremsen den Spielfluss
- ➖ Weder Handlung noch Gameplay bieten wirklich neue Ideen
- ➖ Der Humor kommt nie ans Original ran und wirkt manchmal bemüht
- ➖ Leveldesign zuweilen etwas konfus

WERTUNG



MTV mobile BEATS

OPEN-AIR @ TANZBRUNNEN

AXWELL Λ INGROSSO

SHOWTEK
DJ SNAKE

FELIX JAEHN
DENIZ KOYU
NOIZE GENERATION
PLASTIK FUNK
DAVID K.
DJ TEREZA

Open Air-Ticket 39 EUR incl. fees

22. AUGUST 2015

AFTERSHOW-PARTY @ BOOTSHAUS

DIMITRI VANGELIS & WYMAN
GRANDTHEFT

TWOLOUD
AUTODRIVE
BANKEWITZ
BJÖRN GRIMM
DAVE REPLAY
LEVIN
MARCO FRANICA
OLIVER MAGENTA

Combi-Ticket (incl. Aftershow) 45 EUR incl. fees



Die Kamera ist zwar drehbar, aber meist recht weit weg vom Geschehen. Nahaufnahmen wie diese treten an manchen Stellen auf, weil das Leveldesign es erfordert.

Ein typischer Bosskampf: Zahlreiche Gegner und viele überlagernde Grafikeffekte sorgen dafür, dass die Scharmützel oft unübersichtlich ausfallen. Der Held samt Sense steht mittendrin.

Inventar und Menüführung des Spiels sind noch verbesserungswürdig. Einen komfortablen Item-Vergleich gibt es beispielsweise auch nicht.

Genre: Action-Rollenspiel
Erscheinungsdatum: 14.07.2015
Entwickler: Haemimont Games
Preis: ca. € 20,-
Publisher: Eurovideo
USK: Ab 12 Jahren

Victor Vran

Gelungene Konkurrenz für *Diablo* und Co. von den *Tropico*-Machern

Von: Wolfgang Fischer

Zagoravia: Einst ein blühendes Juwel von einem Königreich, heute nur noch ein Spielplatz für Untote, Monster und noch schlimmere Gestalten. Der perfekte Ort für einen Dämonenjäger wie Victor Vran, um sich auszuzeichnen. Der Held des Action-Rollenspiels der bulgarischen Entwickler von Haemimont Games (*Tropico*-Serie) hat aber auch persönliche Gründe, Zagoravia einen Besuch abzustatten. Mehr müsst ihr über die Story des Spiels nicht wissen, denn sie tritt schnell in den Hintergrund. In *Victor Vran* dreht sich alles um effektreiche, schnelle und turbulente Massenscharmützel, garniert mit hübsch inszenierten Bosskämpfen. Das klingt nach *Diablo* oder *Torchlight* und spielt sich anfangs auch so. Die Haemimont-Jungs wollen mit ihrem *Victor Vran* aber keineswegs nur eine schnöde Kopie erfolgreicher Action-RPGs abliefern.

Ein Held, viele Möglichkeiten

Die Unterschiede beginnen schon bei der Charakterwahl. Eine solche gibt es hier nämlich nicht. Ihr spielt den Abenteurer Victor Vran, der sich auf den Umgang mit Nah- und Fernkampfwaffen versteht und über mächtige Dämonenkräfte verfügt. Welche Grundfähigkeiten euer Held beherrscht, hängt dabei stets von der ausgewählten Waffe ab. Neben einer Standardattacke bietet jede Waffe zwei Spezialattacken mit Abklingzeit, deren Stärke abhängig vom Level des Gegenstands ist. Zur Wahl stehen vier Nahkampfwaffen (Hammer, Sense, Rapier und Schwert) und drei für den Fernkampf (Mörser, Schrotflinte und Blitzgewehr). Ihr könnt von jeder Art beliebig viele in eurem unbeschränkten Inventar aufbewahren, jedoch nur zwei ausrüsten und diese im Kampf per Tastendruck wechseln. Wegen der Gegnermassen ist Flexibilität gefragt: bei größeren Feindansammlungen ist beispielsweise die Wirbelattacke der Sense, die viele Gegner trifft, sehr nützlich. Mit dem Hammer teilt ihr hingegen langsame Einzelschläge aus.

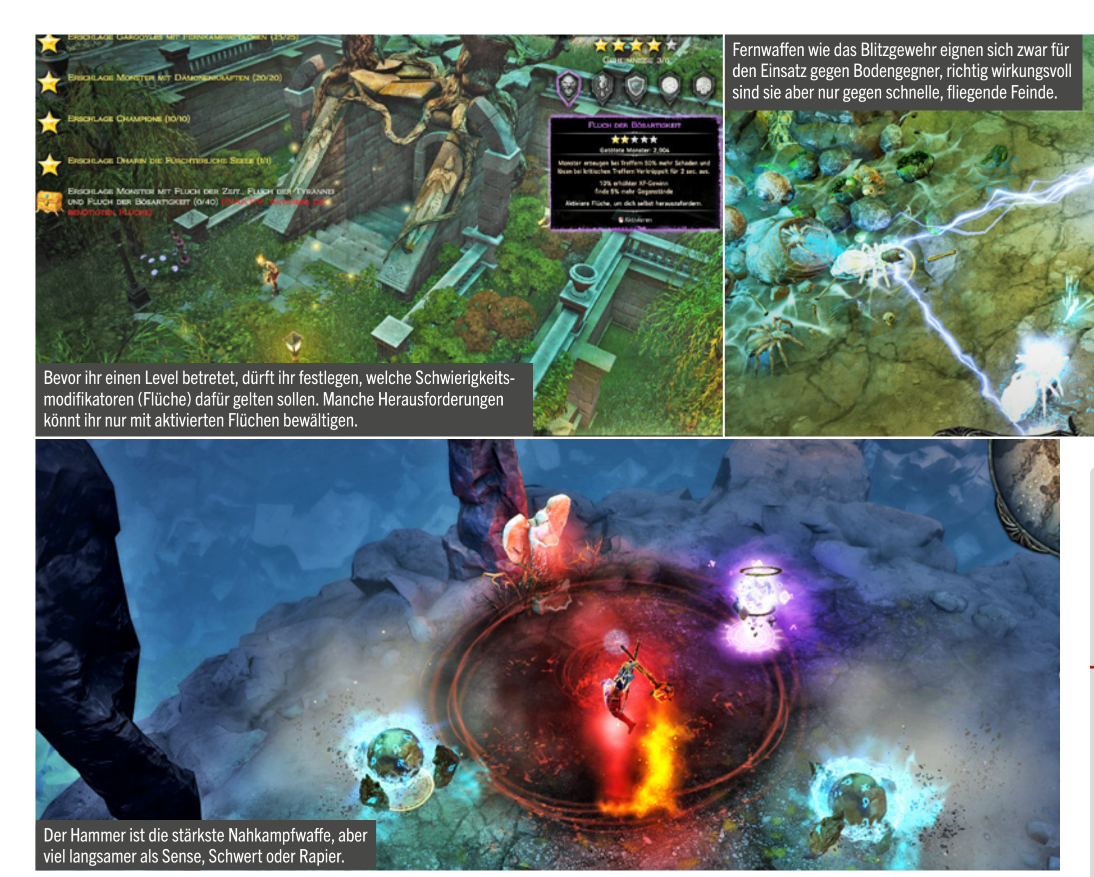
Im Laufe des Abenteuers lernt ihr zudem die Nutzung diverser waffenunabhängiger Dämonenkräfte. Manche stärken kurzzeitig eure Angriffskraft, während andere verheerenden Flächenschaden anrichten. Um diese besonderen Fertigkeiten anwenden zu können, müsst ihr durch normale Angriffe erst einmal die nötige Overdrive-Energie aufbauen.

Schicksalhafte Dämonenkräfte

Auch wenn ihr Charakterklassen oder Talentbäume in *Victor Vran* vergeblich sucht, habt ihr die Möglichkeit, euren Helden an eure bevorzugte Spielweise anzupassen. Ihr könnt eure Fähigkeiten und Charakterwerte aufbessern, indem ihr sogenannte Schicksalkarten ausrüstet. Je höher der Level einer solchen Karte, desto größer fällt der Bonus aus. So vergrößert ihr euren Schadensausstoß, erhöht die Chance auf kritische Treffer oder gönnt euch mehr Lebensenergie. Manche Karten verschaffen euch auch nützliche Boni wie eine verbesserte Drop-Chance für hochwertige Gegenstände oder mehr Goldstücke für erledigte Monster. Eine weitere Möglichkeit, euren Helden zu individualisieren, stellen legendäre Kostüme dar, die ihr bei Stufenaufstiegen als Belohnung bekommen oder in den Levels finden könnt. Anders als in *Diablo* gibt es nur einen einzigen Platz für Rüstungen. Ihr müsst euch daher gut überlegen, welches Kostüm ihr verwenden wollt. Im Rahmen von Levelaufstiegen bekommt ihr neben neuen Kostümen auch noch nützliche Gegenstände wie Tränke oder Schatzkisten, die nette Beute enthalten können. Darüber hinaus erhält euer Charakter für jede neue Stufe (Maximal-Level ist 50) noch eine festgelegte Aufwertung: mehr Lebensenergie, weitere Schicksalkartenplätze oder Schicksalspunkte. Letztere sind besonders wichtig, denn sie bestimmen, wie mächtig die ausgerüsteten Karten sein dürfen. Habt ihr drei Slots für Schicksalkarten und zehn Schicksalspunkte, dann darf der Gesamtlevel aller Karten nicht höher als zehn sein.

Macht nur mit dem Gamepad Spaß

Während ihr euren Helden mit Maus und Tastatur steuern könnt, so empfehlen wir euch aber dringend, den Titel mit dem Gamepad zu spielen. Der Spielablauf und die Kämpfe sind damit deutlich flüssiger und präziser. Und auch die Drehung der Kamera (ein absolutes Muss in *Victor Vran*) geht mit dem rechten Analogstick des Controllers viel besser von der Hand als mit gedrückter rechter Maustaste. Besonders die zumeist gut inszenierten, durchdachten Boss-Fights, die oft noch hektischer als normale Kämpfe ausfallen, werden mit der trägen, überladen wirkenden Maus- und Tastatursteuerung zu einer echten Geduldsprobe.



Bevor ihr einen Level betretet, dürft ihr festlegen, welche Schwierigkeitsmodifikatoren (Flüche) dafür gelten sollen. Manche Herausforderungen könnt ihr nur mit aktivierten Flüchen bewältigen.

Fernwaffen wie das Blitzgewehr eignen sich zwar für den Einsatz gegen Bodengegner, richtig wirkungsvoll sind sie aber nur gegen schnelle, fliegende Feinde.

Der Hammer ist die stärkste Nahkampfwaffe, aber viel langsamer als Sense, Schwert oder Rapier.

Geheimnisse und Herausforderungen

Die über 40 Levels im Spiel sind recht abwechslungsreich und anders als beispielsweise in *Diablo 3* nicht zufallsgeneriert. Jeder Abschnitt enthält zumindest einen gut versteckten Geheimbereich mit der Chance auf Beute oder Gold. Um ein solches Secret zu finden, müsst ihr euch gut umsehen und zuweilen kleine Hüpfpassagen meistern. In jedem Abschnitt des Spiels erwarten euch zudem fünf Herausforderungen. Meistert ihr diese, werdet ihr dafür mit Beutekisten, Gold und Erfahrungspunkten belohnt. In späteren Levels müsst ihr sogenannte Flüche aktivieren, um besonders schwierige Challenges überhaupt freizuschalten. Jeder der fünf Flüche stellt einen optionalen Schwierigkeitsmodifikator dar, der euch schwächt oder Gegner stärkt. Als Belohnung für die Aktivierung eines Fluchs winken zusätzliche Erfahrungspunkte und eine erhöhte Drop-Chance für Gegenstände. Habt ihr den Endboss nach etwas mehr als 20 Stunden besiegt, schaltet ihr zu den normalen Challenges fünf weitere, besonders harte Elite-Herausforderungen frei. Für zusätzliche Langzeitmotivation sollen zwei Arenen (PvE und PvP) sowie der Koop-Modus sorgen. Wir haben uns für den Test auf die Einzelspielererfahrung konzentriert.

Kaputtes Beutesystem

So interessant die Levels und die damit verbundenen Herausforderungen und Boni auch sind: Das Salz in der Suppe in jedem Action-RPG ist die Beute, die erledigte Gegner zurücklassen. Während ihr mit Gold und (oft wertlosen) Waffen geradezu überschwemmt werdet, sind Dämonenkräfte und Schicksalkarten schon seltener. All diese Beutegegenstände gibt es in vier Qualitätsstufen: normal, selten, rar und legendär. Obwohl die vorliegende Testversion inhaltlich vollständig und ansonsten praktisch fehlerfrei war, machte das Loot-System keinen guten Eindruck. Zu oft hinterließen selbst knüppelharte Endgegner und Minibosse trotz aktivierter Flüche nur wertlosen Item-Schrott. Der Gipfel war ein grüner (die Farbe für seltene Items) Hammer, den wir selbst auf Stufe 3 eher dem Händler für ein paar Goldstücke überlassen hätten, als ihn zu benutzen. Nicht zuletzt wegen unseres Feedbacks schrauben die Entwickler bis zum Erscheinen des Spiels (und wohl auch darüber hinaus) noch am Loot-System. Eine Flut legendärer Items ist aber auch dann nicht zu erwarten. Die Entwickler setzen darauf, dass Spieler auf Höchstlevel sich durch die Elite-Herausforderungen und die kurz vor Release eingeführten Arenen quälen, um legendäre Gegenstände zu ergattern. Es gibt aber noch eine weitere Option, an mächtigere Waffen oder aufgewertetes Equipment zu kommen. Das Zauberwort lautet Transmutation. Im Schloss von Zagoravia, das als euer Stützpunkt fungiert, könnt ihr euch nicht nur bei Händlern mit Vorräten ausrüsten und Schrott verscherbeln. Ihr dürft hier auch Waffen, Karten und Dämonenkräfte aufbessern und gar neue Gegenstände erschaffen. Dieser Craftingprozess ist aber unnötig umständlich und oft sind die Ergebnisse den Aufwand nicht wert.

Technisch gelungen

Im Gegensatz zum noch unausgereiften Transmutations-Feature und dem recht motivationsarmen High-Level-Gameplay ist den Entwicklern die technische Umsetzung des Titels richtig gut gelungen. Die Levels sind wie schon angedeutet abwechslungsreich, mit vielen Details versehen und hübsch gestaltet. Was die recht bunten Effekte in Kämpfen angeht, haben es die Grafiker von Haemimont stellenweise etwas übertrieben, die Darstellung ist aber stets flüssig und hinterlässt – wie auch die Levels – einen durchweg stimmigen Eindruck. Gut gelungen ist darüber hinaus die deutsche Sprachausgabe: Dem Selbstgespräche führenden Held hat man die deutsche Stimme von Nicolas Cage verpasst. Victors Gegenspieler, der ihn im Laufe des Spiels immer wieder mit sarkastischen Kommentaren piesackt, wurde im Deutschen ebenfalls gut getroffen. Die englische Sprachausgabe ist nur minimal besser. Die Musikuntermalung ist zumeist atmosphärisch, das eine oder andere Musikstück hat uns nach über 20 Stunden Spielzeit aber schon etwas genervt. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Launige Dämonenjagd mit nervigen Designschwächen"

Man merkt *Victor Vran* an, dass es den Entwicklern wichtig war, keinen weiteren seelenlosen *Diablo*-Klon mit fast identischem Spielablauf zu erschaffen. Viele der Ideen der bulgarischen Entwickler funktionieren dabei sehr gut. Die actionreichen Kämpfe sind abwechslungsreich, knackig und motivierend. Bei anderen Elementen fragt man sich hingegen, wie ein erfahrenes Studio solche Böcke schießen kann. Mit zunehmender Spieldauer wird deutlich, dass die Spielbalance noch zahlreicher Überarbeitungen bedarf, dass das Lootsystem überarbeitet werden muss und das Crafting in der aktuellen Form einfach keinen Spaß macht. Dennoch haben wir uns gerne durch *Victor Vran* geschnetzelt und warten jetzt erst mal auf den ersten DLC, bei dem sich alles um die Metalband Motörhead drehen soll. Bis dahin verspüre ich aber keine große Lust, mich durch knüppelharte Herausforderungen zu quälen, um noch mehr mittelmäßige Beute abzusahnen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dynamische Kämpfe mit viel Action und aufwendigen Grafikeffekten
- ➕ Durchdachtes Skill- und Charakterentwicklungssystem dank Dämonenkräften und Schicksalkarten
- ➕ Zahlreiche Bonusherausforderungen und versteckte Areale
- ➕ Gut in Szene gesetzte Bosskämpfe
- ➕ Sehr gute deutsche Sprecher und Übersetzung, größtenteils atmosphärische Musikuntermalung
- ➖ Unzureichende Langzeitmotivation trotz PvE-/PvP-Arenen und zahlreicher Zusatzherausforderungen
- ➖ Unmotivierendes Beutesystem mit zu viel Loot-Schrott
- ➖ Umständliches, unspaßiges Crafting
- ➖ Unausgegorener Schwierigkeitsgrad
- ➖ Unpräzise, schlechte Maus- und Tastatur-Steuerung, nur mit Gamepad optimal spielbar

WERTUNG **75**

Legends of Eisenwald bietet Rundenstrategie und Rollenspielelemente ähnlich der *Might & Magic: Heroes*-Reihe. Der Fokus liegt aber eher auf dem historischen Mittelalter, Zauberei gibt's nur eingeschränkt.

Eure Einheiten lassen sich innerhalb ihre Klasse zu Spezialisten upgraden. Aus dem anfänglich schwachen Landjunker etwa lässt sich ein strahlender Ritter, Paladin oder Schwertmeister entwickeln. Die dazugehörigen Spezialfähigkeiten sind dabei stets fest vorgegeben.

Genre: Rundenstrategie **Entwickler:** Aterdux **Publisher:** Aterdux **Erscheinungsdatum:** 2. Juli 2015 **Preis:** ca. € 28,- **USK:** Nicht geprüft

Legends of Eisenwald

Von: Stefan Weiß

Eine deutsch-russische Rittergeschichte mit leichtem Fantasy-Einschlag: Faszinierender und zäher Stoff zugleich.

Fast vierzig Stunden haben wir mit dem auf Steam erhältlichen Mix aus Rundenstrategie und Rollenspiel verbracht. Am ehesten lässt sich das Mittelalterspiel aus Minsk mit Genrevertretern wie *Might & Magic: Heroes*, *King's Bounty* und *Expeditions: Conquistador* vergleichen.

Pseudohistorisches Deutschland

Die sechs Kapitel umfassende Einzelspielerkampagne versetzt euch in ein Deutschland voller Burgen und mittelalterlicher Dörfchen im Jahre 1422. Zwar spielen einzelne Abschnitte in bekannten Regionen wie etwa in den Alpen oder in Brandenburg, jedoch dürft ihr keine korrekte Topografie erwarten. Trotz seines historischen Hintergrunds ist *Legends of Eisenwald* ein Fantasieprodukt. Jedes Kapitel spielt in einem eigenen, teils riesig ausfallenden Questgebiet. Dargestellt wird die frei dreh- und zoombare Spielwelt mit einer isometrischen 3D-Karte. Optik und Design erinnern uns dabei an die Strategiekarten der *Total War*-Reihe. In Echtzeit zieht ihr mit eurem Charakter durch grafisch hübsch gestaltete Landschaften, dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel inklusive.

Viel Umfang, viel Lesegeduld

Ihr verkörpert im Spiel einen Spross aus dem fiktiven Hause Lahnstein. Die Hauptgeschichte dreht sich um den Rachefeldzug eures Adeligen. Dem gehen Familie und Burgbesitz durch Verrat flöten. Ihr schwört, dieses Verbrechen zu sühnen, originell ist dieser Plot nicht gerade. Dafür gibt es aber eine Vielzahl an Aufgaben. Mal seid ihr auf der Flucht, mal seid ihr in politische Intrigen verwickelt, treibt Steuergelder ein oder klärt einen Giftmord auf, über Abwechslung können wir uns nicht beklagen. Positiv fällt auf, dass sich Quests oft unterschiedlich lösen lassen, beispielsweise mit Gewalt oder auch mit List.

So wie etwa im vierten Abschnitt, der den schönen Titel „Die Witwe, der Pastor und die Wölfe" trägt. Grob gesagt geht's darin um drei miteinander verstrittene Fraktionen. Ihr könnt nun für einen Burgfrieden sorgen oder euch als Berater einschmeicheln, um Einfluss auszuüben, indem ihr eine Fraktion gegen die anderen aufstachelt. Nichtsdestotrotz münden die meisten Quests aber schlussendlich in Kämpfe.

Legends of Eisenwald enthält eine Unmenge an NPCs, Quests und Geschichten. Diese sind mit immensen Textmengen versehen, nichts davon ist vertont, sondern allenfalls mit Standbildern angereichert. Die Texte sind an und für sich ganz brauchbar geschrieben, wirken aber oft wie mit der Brechstange auf Mittelalter gebürstet und sind auf Dauer anstrengend. Bei Namensgebungen wie etwa Burg Schwantz, Altfeuchtburg, oder Ursula von Fichten schlingert das eigentlich ernst inszenierte Spiel ins ungewollt Lächerliche. Dafür gefallen uns die vielen unerwarteten Wendungen. Wenngleich der Fokus in den Geschichten auf



Das Spiel verzichtet komplett auf Sprachausgabe, nicht aber auf Lesestoff. Neben den vielen Dialogen entdeckt ihr auch Legenden und Gerüchte. Den Texten fehlt auf Dauer etwas Esprit.



Die einzelnen Questgebiete fallen mitunter riesig aus. Hier den Überblick zu behalten, ist nicht immer leicht. Leider fehlt eine Option für eigene Marker oder Notizen.

Die Spielwelt lässt sich frei drehen und begrenzt zoomen. Eure Armee bewegt ihr dabei in Echtzeit durch das Mittelalterszenario. Mit der Leertaste friert ihr das Geschehen ein.

dem historischen Mittelalter liegt, bauen die Entwickler auch hier und da Fantasy ein: So gibt's Hexen, magische Heiler, Geister und Untotenbeschwörer. Das lockert das Ganze auf, wirkt aber dennoch eher fehlplatziert.

Kriegsführung im Kleinformat

Für euren Protagonisten und angehenden Heerführer gibt's drei wählbare Klassen: den Ritter für den Nahkampf, die Baronin als Fernkampfexpertin und den zaubernden Mystiker, der primär als Support-Einheit fungiert. Eure Armee organisiert ihr in einem Truppenfenster, das aus drei Reihen besteht. In der ersten Reihe postiert ihr maximal fünf Nahkämpfer, in der zweiten bis zu vier Fernkämpfer und in der hinteren Reihe ist Platz für drei unterstützende Einheiten. Anders als etwa in *Might & Magic: Heroes* ist eure Hauptfigur hier integrierter Teil eures kämpfenden Dutzends. Zur Auswahl stehen verschiedenste Typen wie etwa Bauern, Bogenschützen, junge Adelige, Mönche. Diese Grundklassen steigen im Level auf und lassen sich upgraden. Aus einem jungen Adeligen wird dann etwa ein Landjunker zu Pferd, dieser kann zum Ritter, Schwertmeister oder Paladin aufsteigen. Aus Bauernfrauen lassen sich Heilerinnen oder Hexen entwickeln, aus Rekruten Pikeniere oder Soldaten. Bedingt durch ein klassisches Stein-Schere-Papier-Prinzip sorgt die Armeebastelei für ein motivierendes Taktikelement.

Die Einheiten erhaltet ihr auf verschiedenen Wegen. So bestimmt die Anzahl eurer kontrollierten Burgen, wie viele Truppen ihr kostenlos rekrutieren könnt. Besitzt ihr zu wenig Burgen, lassen sich die Einheiten als Söldner anwerben, kosten dann aber jeden Spieltag eine gewisse Goldsumme. Gold generiert ihr durch Gebäude, die ihr eingenommen habt. Schön: Alle Armeemitglieder lassen sich individuell mit Waffen, Rüstungen und Schmuck ausstatten, um Attribute zu verbessern.

In den auf kleinen Hexfeld-Arenen stattfindenden Kämpfen bestimmen die Truppenzusammenstellung und -ausrüstung maßgeblich eure Taktik. Ein Initiative-Wert legt fest, welche Einheit wann an der Reihe ist, was sich anhand einer links am Bildschirmrand befindlichen Initiative-Leiste ablesen lässt. Reine Bewegungszüge gibt's nicht, vielmehr zeigt das Spiel automatisch an, welches Ziel eure aktuell am Zug befindliche Einheit angreifen kann. Alternativ zum Angriff dürft ihr Fertigkeiten oder Tränke einsetzen. Die fehlende aktive Bewegung schränkt die Taktik ein und sorgt mitunter für Frustmomente. Erst recht, da das Zusammenspiel von Attributen und deren Wirkung im Kampf nur unzureichend erklärt wird. Die Einarbeitungszeit in *Legends of Eisenwald* ist daher recht zäh, entschädigt aber am Ende mit unterhaltsamen, genreuntypischen Gefechten.

Potenziell gut, aber …

Legends of Eisenwald ist grundsätzlich mit guten Ideen gefüllt. Die großen Schwachpunkte liegen in der dürftigen Präsentation und den aktuell vorhandenen Bugs. Zwar patchen die Entwickler fleißig, doch auch die von uns zuletzt gespielte Version 1.005 enthielt etliche Skript- und Animationsfehler sowie fehlerhafte deutsche Texte. Dazu sorgen etliche Designschnitzer für Abzüge. So lassen sich gegnerische Burgen zwar belagern, allerdings wirkt sich das lediglich in einem vor dem eigentlich stattfindenden Kampf berechneten Schadenswert aus, den eure angreifenden Einheiten erleiden. Den Gefechten selber fehlt es an der nötigen Wucht, um richtig spannend zu wirken; die Animationen der Einheiten sind zu hölzern, die Effekte sparsam. Der an und für sich stimmige Soundtrack gerät aufgrund der zu häufigen Wiederholung der einzelnen Stücke zur Ohrenqual: Zu viel Panflöten- und gregorianische Mönchschorklänge hintereinander zehren eben doch an den Nerven. ❑

MEINE MEINUNG

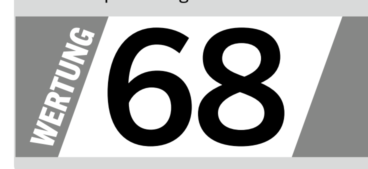
Stefan Weiß

„Verbesserungswürdiges Mittelalter-Spectaculum“

Es spielt sich über große Strecken zäh, präsentationsarm und altbacken. Trotzdem gefällt mir *Legends of Eisenwald* auf seine eigene Art und Weise. Es ist eines jener Projekte, die sperrig und unfertig wirken, aber dennoch einen gewissen, spröden Charme besitzen, beispielsweise wenn ich versonnen die hübschen Questgebiete nach Legenden-Artefakten absuche. Ich könnte die Entwickler dafür – ich zitiere einen Text aus dem Spiel: „an ihren eigenen Schwänzen aufhängen“, wenn das Questlog mal wieder nur unzureichende Informationen ausspuckt oder ich mal wieder pixelgenau eine Stelle erreichen muss, damit ein entsprechendes Skript aktiviert wird. Es ärgert mich, wenn ein Animationsbug dafür sorgt, dass mein bester Ritter wie eine Schaufensterpuppe übers Schlachtfeld schwebt oder wenn ich ohne Vorwarnung keine Nebenquests mehr auf einer Karte erfüllen kann, sobald das Hauptziel erfüllt ist. Das geht besser!

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungenes Mittelalterszenario
- ➕ Großer Spielumfang mit sechs Story-Kapiteln
- ➕ Die schön gestalteten Quest-Karten bieten viel Abwechslung.
- ➕ Zahlreiche Quests, die sich unterschiedlich lösen lassen
- ➕ Vielfältige Truppenspezialisierungen
- ➕ Großes Ausrüstungsangebot
- ➖ Die Taktik im Gefecht selbst ist eingeschränkt, der Fokus liegt eher auf der Truppenaufstellung.
- ➖ Questverläufe sind oft undurchsichtig und erschweren die Orientierung
- ➖ Schwache Präsentation und auf Dauer anstrengende Dialogtexte
- ➖ Skriptbugs und fehlerhafte deutsche Texte trüben die Atmosphäre.
- ➖ Teils hakelige, fummelige Steuerung
- ➖ Keine Sprachausgabe



Nein, das ist nicht etwa ein *Gunpoint*-Nachfolger, auch wenn es ähnlich designt ist! In *Ronin* dominieren jedoch taktisch knifflige Rundenkämpfe.

Eure Spielfigur Ronin besitzt neben ihrem Katana-Schwert auch einen nützlichen Greifhaken.

Genre: Action **Entwickler:** Tomasz Wacławek **Publisher:** Devolver Digital **Erscheinungsdatum:** 30. Juni.2015 **Preis:** ca. € 13,- **USK:** Nicht geprüft

Ronin

Von: Stefan Weiß

Die Polizei warnt: Behelmte Motorradfahrerin geht mit Katana auf Rachefeldzug!



Hersteller Devolver Digital ist bekannt dafür, Spiele mit reichlich Actiongehalt anzubieten. Wir denken da zum Beispiel an die *Hotline Miami*-Reihe, dessen zweiter Teil eine wahre Orgie an Gewalt bot. Der Action-Platformer *Ronin* kommt zwar mit weniger rotem Saft aus, ist aber dennoch ein derbes 2D-Meuchel-Spiel für Ninja-Fans.

Story in fünf Sätzen

Eure weibliche Spielfigur hört auf den Namen Ronin und hat Rache für den Mord an ihrem Vater geschworen. Dafür verantwortlich sind fünf Mitglieder eines mächtigen Konzerns, irgendwo in der nahen Zukunft angesiedelt. Euer Ziel ist, diese fünf Zielpersonen im Rahmen von 15 Missionen auszuschalten, pro Opfer absolviert ihr drei Levels. Das war's auch schon mit der Story – ein bisschen dünn. Hintergründe zu den Charakteren gibt's nur ansatzweise. Dialoge, Zwischensequenzen oder sonstiges Erzähler-Gedöns fehlen.

Design mit Déjà-vu

Der polnische Entwickler Tomasz Wacławek dürfte ein großer Fan von *Gunpoint* sein, ebenfalls ein 2D-Platformer, erschienen 2013. Zu ähnlich ist der Levelaufbau der Gebäude in *Ronin*. Auch die Steuerung geschieht fast identisch. Mit den Tasten W, A, S, D bewegt ihr eure Figur in Echtzeit, mit einem Rechtsklick scrollt ihr den Levelabschnitt und mit der linken Maustaste lässt sich ein Sprung platzieren. Dabei pausiert das Spiel automatisch. Das gilt auch für den Kampf, der rundenbasiert verläuft und sich damit von Genrekollegen wie *Mark of the Ninja* oder *Gunpoint* abhebt.

Frustrunden gehören dazu

Die Kämpfe in Ronin fallen mitunter bockschwer aus. Wenn die Gegner es schaffen, auch nur einen Treffer zu landen, ist der Auftrag für das Motorradmädel vorbei. Ihr schlagt euch mit unterschiedlich zusammengestellten Gruppen von Wachsoldaten, Agenten, MG-Schützen und Samurai herum. Daher gilt es zunächst, ähnlich wie



Die Story-Präsentation lässt zu wünschen übrig: Ein Foto plus Info-Satz pro Kapitel. Das war's!



Im Kampfmodus legt ihr eure nächste Aktion fest. Wichtig dabei: Die roten Linien zeigen die Schusslinien, die weiße Linie eine Salve der Gegner, die wir im nächsten Zug nicht kreuzen dürfen.

ÜBERLEBENSWICHTIG: SO FUNKTIONIERT DAS SKILL-SYSTEM IN *RONIN*!

Um mit den immer stärkeren Herausforderungen im Spiel fertigzuwerden, lassen sich bis zu zehn Skills in *Ronin* freischalten, was dringend nötig ist.

Nur wenn ihr eine Mission perfekt abschließt, erhaltet ihr einen Skillpunkt, den ihr frei verteilen könnt. Ohne Skills zu spielen ist zwar möglich, aber das grenzt an Selbstkasteiung, denn mit jedem Auftrag wird es kniffliger. Skills ermöglichen es Ronin, sich blitzschnell auf einen Gegner zu stürzen, Ablenkungshologramme und Teleport-Punkte zu erzeugen, das Katana-Schwert durch die Luft zu werfen, um damit Gegner aus der Ferne auszuschalten. Dadurch gewinnt *Ronin* deutlich an taktischen Möglichkeiten, was erheblich zum Spielspaß beiträgt. Ein paar mehr Skills wären schön gewesen.



◀ Hier entscheiden wir uns für den Shuri-ken-Regen (lila Symbol), der alle drei Gegner mit einem Schlag betäubt.

▶ Mit drei erreichten Combopunkten lassen sich Blitzattacken und Ablenkungen aktivieren.

bei einer Partie *Mikado*, erst mal herauszufinden, welche Gegner man am besten zuerst ausschaltet. Versuch und Irrtum heißt hier das Motto – anstrengend.

Im Kampfmodus versucht ihr in eurem Zug, eine Aktion beim Gegner zu landen. Dazu müsst ihr in dessen unmittelbare Nähe gelangen, um mit dem Katana zuzuschlagen. Alternativ setzt ihr Sprünge oder Schwungmanöver mit einem Greifhakenseil ein. Solange der angezeigte Sprungweg weiß gefärbt ist, erreicht ihr den Zielpunkt in der aktuellen Runde, einen rot gefärbten Abschnitt erst in der Runde darauf. Die Gegner reagieren auf eure Bewegung und zielen in die Richtung, die ihr einschlagt. Rote Linien zeigen an, wo die Feinde ballern oder springen werden. Bestimmte Gegner feuern über zwei Runden Salven ab, deren Schussbahn ihr nicht kreuzen dürft. Um sie zu erkennen, sind sie mit weißen Linien gekennzeichnet.

Durch die abwechselnde Zugreihenfolge entsteht ein anspruchsvolles Katz-und-Maus-Spiel. Ausweichen, Gegner betäuben, im richtigen Moment erwischen – dabei können sich recht schnell häufige Frustmomente einstellen. Zum einen steigt der Schwierigkeitsgrad mit zunehmendem Level deutlich an und zum anderen enden schon kleinste Fehler in einem Zug meist tödlich – nichts für Ungeduldige!

Neben dem jeweiligen eigentlichen Missionsziel gilt es, möglichst keine Zivilisten umzuhauen und keinen Alarm auszulösen. Das ist zwar optional, aber stellt ein Muss dar, wenn ihr an Skills für Ronin gelangen wollt, was wir dringendst empfehlen (siehe Kasten oben auf der Seite).

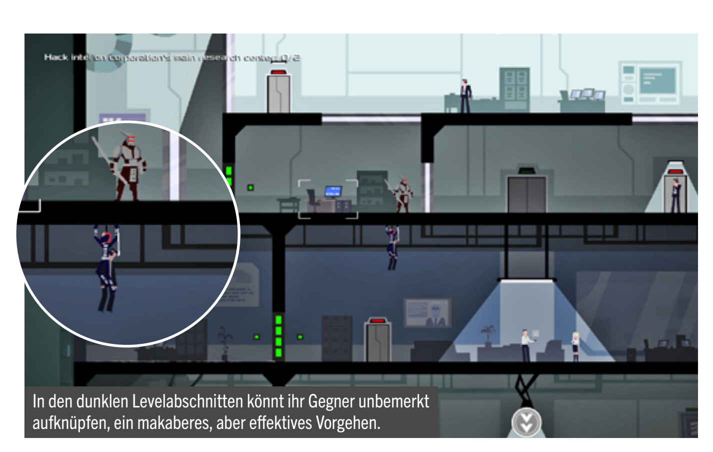
Neben dem offenen Kampf könnt ihr auch schleichend vorgehen. Unbeleuchtete Abschnitte lassen sich beispielsweise nutzen, um Gegner im richtigen Moment unbemerkt zu erledigen oder sich ungesehen daran vorbeizuschleichen. Leider verpasst es das Tutorial, darauf hinzuweisen.

Retroflair mit Designmängeln

Grafisch setzt Ronin auf 2D-Retro-Look und die Pixelmännchen bewegen sich hübsch animiert durch die düsteren Levels. Ein paar mehr Details und vor allem optische Abwechslung wäre schön, viele Elemente ähneln sich zu sehr und wirken auf Dauer eintönig. Dafür sorgt der gelungene Cyberpunk-Soundtrack für eine tolle Akustik.

Checkpoints helfen beim Levelfortschritt, allerdings gibt es immer nur einen solchen Speicherpunkt, der ständig überschrieben wird. Das führte im Test auch schon mal zu Sackgassen-Situationen. In der letzten Mission gar gibt es nur einen Checkpoint zu Beginn, ein ärgerlicher Design-Schnitzer.

Ab und zu glitchte Ronin im Test sogar durch Levelbegrenzungen, was für zusätzlichen Frust sorgte. Dafür stellte sich ein äußerst befriedigendes Spielgefühl ein, wenn sich ein Level am Ende dann doch perfekt abschließen ließ. Das Einzelspielergemetzel ist über Steam oder alternativ bei gog.com DRM-frei zu haben. ❑



In den dunklen Levelabschnitten könnt ihr Gegner unbemerkt aufknüpfen, ein makaberes, aber effektives Vorgehen.

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß



„Das muss doch zu schaffen sein, auch ohne viel Frust!"

Ich habe wieder das Fluchen gelernt, und zwar dann, wenn mir mal wieder kurz vor Missionsende ein kleiner Fehler unterlief, der den perfekten Abschluss und somit den Bonus verwehrte, einen der wichtigen Skillpunkte zu erhalten. Aber dennoch ließ mich *Ronin* nicht los, bis nicht auch der letzte Auftrag zu 100 % erfüllt war. Denn sobald man erst mal einen Weg gefunden hat, um die Wachen auszutricksen, sie im Schatten heimlich auszuschalten, fies an der Decke aufzuknüpfen oder mit schnellen Wurfattacken zu schnetzeln, sorgt der quirlige Action-Platformer für reichlich gute Unterhaltung. So sehr sich *Ronin* optisch an *Gunpoint* und inhaltlich an *Mark of the Ninja* orientiert, kommt es nicht an deren Qualität heran. Dafür ist der Umfang zu gering, die kaum vorhandene Geschichte zu schwach, das Leveldesign teilweise zu unfair und der Mangel an Abwechslung bei den Missionszielen zu deutlich. Als kniffliger Zwischendurchhappen geht *Ronin* aber ganz in Ordnung, da die einzelnen Missionen sich, je nach Spielstil, in wenigen Minuten absolvieren lassen. Wer keine Fehler macht, hat *Ronin* in unter fünf Stunden durch, bedingt durch „Trial & Error" kann es aber auch locker doppelt so lange dauern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anspruchsvolle Rundenkämpfe
- ➕ Gelungenes Retro-Design
- ➕ Hervorragender Soundtrack
- ➕ Leicht erlernbare Steuerung
- ➕ Die vielen Gefahrensituationen lassen sich aufgrund der Skills von Ronin auf unterschiedliche Art und Weise lösen.
- ➕ Verschiedene Gegnertypen fordern spezielle Taktiken
- ➕ Geringe Hardware-Anforderungen
- ➕ Fairer Preis
- ➖ Teilweise unfair schwer designte Levelabschnitte sorgen für Frust
- ➖ Die Missionsinhalte jedes der fünf Kapitel sind stets gleich: je zwei Level lang nur Computer hacken, im dritten Level Zielperson ausschalten, das ist etwas enttäuschend.
- ➖ Zu oft ist „Trial & Error" nötig
- ➖ Levelelemente wiederholen sich zu oft und wirken daher monoton
- ➖ Einige Spielelemente wie etwa Gegnersichtlinien und Schleichmechanik werden nicht erklärt
- ➖ Kaum vorhandene Story
- ➖ Teils unfair gesetzte Checkpoints
- ➖ Auftretende Grafik-Glitches sorgen für Sackgassensituationen
- ➖ Keine Sprachausgabe
- ➖ Nur ein Speicherplatz verfügbar



Erstmals ist zusätzlich auch die komplette vergangene Saison im Spiel enthalten.

F1 2015

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Bandai Namco
Erscheinungsdatum: 10.07.2015
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 0

Von: Christian Dörre/
Dave Mola

Die Königsklasse des Motorsports präsentiert sich in neuem Gewand. Leider nicht ganz fehlerfrei.

Der letztjährige Ableger der Formel-1-Reihe von Codemasters hinterließ bei den Fans eher gemischte Gefühle. So machte der Titel zwar nichts wirklich verkehrt, aber auch rein gar nichts neu. Vor allem technisch wirkte *F1 2014* nicht mehr aktuell. Da Codemasters vertraglich gebunden ist, jährlich ein Spiel mit der Lizenz zu veröffentlichen, reichte die Zeit wohl nicht, den Titel aufzubohren und auch auf den neuen Konsolen herauszubringen. Dadurch wurde *F1 2014* eben nur ein Update der Vorjahres-Version mit genau dem gleichen Technikgerüst. Und darunter hatte auch die PC-Umsetzung zu leiden. Gut also, dass sich Codemasters mit dem neuen Teil ganz der neuen Hardware-Generation zugewendet haben und dieses Jahr eine Umsetzung präsentieren, die der Königsklasse des Motorsports zumindest optisch durchaus würdig ist. Laut Aussage des Teams wurde *F1 2015* komplett neu entwickelt und auf keinerlei vorhandene Assets der Vorgänger zurückgegriffen. Die neue Engine kommt dem Spiel auch wirklich zugute, blöd allerdings, dass viele Features und Kleinigkeiten, die es bei den Vorgängern gab, nun nicht mehr ins aktuelle Spiel gefunden haben. Hier können wir uns wohl wieder beim Zeitdruck bedanken.

Lineares Gegnerverhalten

Wie schon gewohnt bei Codemasters-Rennspielen, lässt sich das Fahrverhalten individuell nach den eigenen Wünschen einstellen. Wer es eher arcadig mag, aktiviert also einige Fahrhilfen, wer eine Simulation bevorzugt, schaltet alles aus. Das ist besonders für Anfänger



Die KI-Fahrer kleben leider zu sehr auf der Ideallinie. Positionskämpfe sieht man eher selten.

Die Gegner kleben nicht nur auf der Linie, sondern verteidigen sie auch aggressiv und rammen euch von der Piste.

FORMEL 1 FÜR PROFIS

Wer mehr möchte als zwischendurch ein paar flotte Runden zu drehen, dem sei der tolle Profimodus ans Herz gelegt.

Streng betrachtet handelt es sich gar nicht um einen eigenen Spielmodus. Im Profimodus fahrt ihr (genau wie in einer Meisterschafts-Saison) alle Rennen des jeweiligen Jahres nacheinander, sammelt Punkte und versucht, am Jahresende Weltmeister zu werden. Allerdings verbietet euch der Profimodus Zugriff auf sämtliche Fahrhilfen. Schalten müsst ihr selbst, die Rennen gehen stets über 100% Distanz und alle freien Trainings und Qualifikationen müsst ihr ebenso bestreiten. Ah ja, das HUD steht euch genauso wenig zur Verfügung wie die Rückspulfunktion und alle Kameravarianten außer der Cockpitansicht. So realistisch wie möglich eben …

Wollt ihr im Profimodus Informationen über den Zustand eurer Reifen oder die Platzierung des Teamkollegen, müsst ihr selbige bei eurem Renningenieur erfragen. Das funktioniert entweder über ein kleines Menü, das ihr beim Fahren jederzeit aufklappen könnt, oder über Sprachkommandos via Headset. Ein ziemlich cooles Feature, das in der Regel auch wirklich gut funktioniert.

Selbstredend ist ein gutes Lenkrad samt ordentlicher Pedale Pflicht, um die Boliden auch knapp zwei Stunden lang möglichst konstant durch ein Rennen zu manövrieren. Wir verwendeten für den Test übrigens ein Thrustmaster T500, das tadellos funktionierte. Wem ein paar Stunden Rennfahren am Stück zu lang sind, für den gibt es eine Speicherfunktion. Mitten im Rennen anhalten, speichern und später am gleichen Punkt weiterfahren – läuft!

Eine Offenbarung wäre der Profimodus, wenn das Fahrverhalten der Boliden noch etwas mehr in Richtung Simulation ginge und vor allem, wenn die KI-Gegner ausgewogener agieren würden. Manchmal kämpfen die computergesteuerten Kollegen schön untereinander, meistens fallen sie aber durch unnötig harte Fahrweise auf und kleben an der Ideallinie. Schade …



So erlebt ihr das Spielgeschehen: Aus dem Cockpit und ohne jegliche Einblendungen. Der Renningenieur ist eure einzige Informationsquelle.



Ein ordentliches Lenkrad ist natürlich Pflicht, um im Profimodus bestehen zu können.

schön, da sie sich so behutsam vortasten können und sich bei jeder weiteren ausgeschalteten Hilfe mehr fahrerisches Können erarbeiten. Sofern *F1 2015* nicht gerade euer erstes Rennspiel ist, solltet ihr – egal, welche Fahreinstellungen ihr bevorzugt – die KI jedoch direkt zumindest auf „Schwer“ stellen. Die gegnerischen Fahrer haben nämlich leider im neuen Teil etwas an Schläue eingebüßt und lassen sich selbst auf „Mittel“ sofort abhängen. Doch ohnehin sucht man verbissene Positionskämpfe der KI-Recken vergeblich. Mal abgesehen vom Pulk beim Start, verfolgen sie zumeist stur die Ideallinie. Ungefährlich sind eure Konkurrenten dadurch allerdings nicht, denn sie verteidigen ihre Linie überaus aggressiv. So kam es öfters vor, dass wir ein Überholmanöver starteten, mit dem wir unseren Rivalen eigentlich zum Abbremsen zwingen – dieser fuhr aber einfach mit Vollgas weiter und rammte uns damit von der Strecke.

Zudem stören sich die zu überrundenden Fahrer auch kaum an blauen Flaggen und blockierten uns des Öfteren. Gerade bei knappen Rennen ist dies mehr als nervig. Doch auch unsere eigene Crew verhielt sich oftmals etwas blöde. So konnten wir mehrmals beobachten, wie wir gleichzeitig mit unserem Teamkameraden an die Box gerufen wurden, wodurch einer der Fahrer dann geduldig in der Boxengasse warten musste, bis der Teamkollege seinen Stopp beendete.

Technischer Fortschritt

Doch es ist natürlich nicht alles schlecht, denn abseits der mittelmäßigen KI, fehlender Features (siehe Extrakasten) und eines sehr vereinfachten und nicht immer sauber funktionierenden Online-Modus ist *F1 2015* ein mehr als ordentliches Spiel geworden. Ob nun in einer Mischung aus Simulation und Arcade oder gleich direkt im neuen Profi-Modus ohne sämtliche Fahrhilfen, die Boliden steuern sich sehr gut und das Ge-



Nicht nur die Cockpits strotzen vor originalgetreuen Details. Auch einige Strecken sehen richtig gut aus.


In Monaco geht es naturgemäß heiß her. Die enge Piste ist immer wieder eine Herausforderung.

Die Regenrennen machen mit Abstand am meisten Spaß. Sie sind fordernd und audiovisuell eine echte Wucht.



Durch die aggressiven KI-Fahrer ist so ein Pulk nach dem Start immer besonders gefährlich.

schwindigkeitsgefühl ist wirklich hervorragend gelungen. Vor allem die Regenrennen machen unglaublich viel Spaß. Diese sind nicht nur spielerisch herausfordernd, sondern auch noch audiovisuell beeindruckend. Die Gischt der Vordermänner spritzt einem entgegen, der Regen prasselt unaufhörlich aufs Chassis, im Hintergrund hört man ein Gewitter – toll! Die neue Engine trägt mit ihren Effekten spürbar zur Atmosphäre bei. Gerade die Licht- und Schattendarstellungen, wie beispielsweise in Monza, sehen wirklich gut aus. Insgesamt kommt der Titel zwar nicht an die grafische Opulenz eines *Project Cars* heran, doch zu meckern gibt es hier wirklich wenig. Lediglich vereinzelt auftretende Mikroruckler sind zu bemängeln, die jedoch keine Auswirkungen auf das Spielerlebnis haben. Mit mehr Inhalt und Feintuning im nächsten Jahr ist auch wieder ein Hit drin. Diesmal ist es etwas zu wenig. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Der Fluch des Zeitdrucks macht sich bemerkbar."

Im Gegensatz zu Dave (I)Mola fahre ich eher eine Mischung aus Simulation und arcadigem Fahrverhalten, deshalb kann ich auch mit dem neuen Profi-Modus (obwohl ich seinen Reiz durchaus nachvollziehen kann) nicht viel anfangen. Umso schmerzhafter trifft es mich, dass die Modi-Auswahl so eingeschränkt ist. Gerade der Karrieremodus sorgte bei mir immer für die nötige Langzeitmotivation und auch die Splitscreen-Rennen gegen Freunde waren eine Mordsgaudi. Da helfen mir die 2014er-Saison und der halbgare Online-Modus in *F1 2015* nun wirklich nicht drüber weg. Technisch und spielerisch ist das zwar alles wirklich gut, aber im nächsten Jahr muss dann bitte wieder etwas mehr Content her. Und wenn die Herren von Codemasters gerade dabei sind, sollen sie auch bitte die KI überarbeiten, diese schwankt nämlich momentan zwischen mittelmäßig und blöd.

MEINE MEINUNG

David Mola



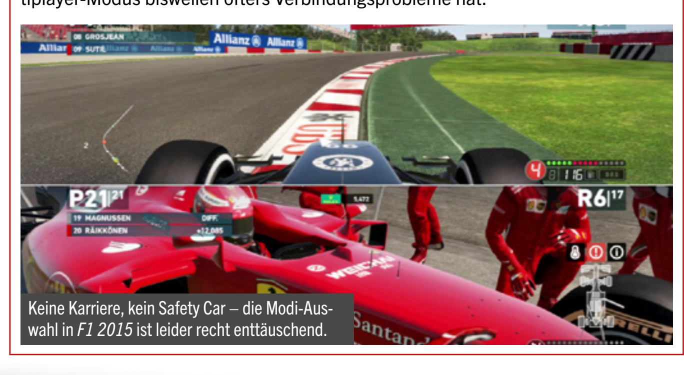
„Eine solide Basis. Nicht mehr und nicht weniger."

Als Fan von simulationslastigen Rennspielen wie *Assetto Corsa* oder *iRacing* bin ich wenig Content gewohnt. Die sprichwörtliche Freude am Fahren reicht vollends für spaßige Stunden hinterm Lenkrad. So betrachtet stört mich der fehlende Karrieremodus in *F1 2015* nicht wirklich. Der Profimodus bietet eine schöne Herausforderung, Grafik und Präsentation sind überzeugend und die Atmosphäre eines Grand Prix kommt gut rüber. Betrachtet man aber Fahrphysik, Multiplayer-Racing oder Gegner-KI im Detail, kann der jüngste Spross der F1-Reihe vergleichbaren Spielen nicht das Wasser reichen. Mit etwas Feinschliff könnte es nächstes Jahr wieder ein sehr gutes Spiel werden.

DA FEHLT DOCH WAS

Wer das Titelmenü durchscrollt, wird schnell feststellen, dass altbekannte Modi und Inhalte ersatzlos gestrichen wurden.

Kurz vor Release gab Codemasters bekannt, dass der beliebte Karrieremodus in *F1 2015* fehlt. Dieser wird auch nicht per Patch nachgereicht, sondern soll erst wieder im nächsten Ableger enthalten sein. Gerade in Sachen Langzeitmotivation drückt diese Entscheidung gehörig auf den Spielspaß. Daran ändert auch nicht, dass nun auch die komplette Vorjahressaison im Spiel enthalten ist. Zudem gibt es seltsamerweise kein Safety Car mehr und auch der launige Splitscreen-Modus wurde in *F1 2015* gestrichen. Das ist richtig blöd, da der rudimentäre Online-Multiplayer-Modus bisweilen öfters Verbindungsprobleme hat.


Keine Karriere, kein Safety Car – die Modi-Auswahl in *F1 2015* ist leider recht enttäuschend.

PRO UND CONTRA

- ➕ Die neue Engine glänzt mit detaillierter Optik und vielen Details
- ➕ Herausfordernder neuer Profi-Modus
- ➕ Vorjahres-Saison ist komplett im Spiel enthalten
- ➕ Zahlreiche Einstellungen für ein Fahrgefühl nach individuellem Geschmack
- ➕ Hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl
- ➖ Modi wie Karriere und Multiplayer-Splitscreen wurden ersatzlos gestrichen
- ➖ Gelegentliche auftretende Mini-Ruckler
- ➖ Halbgarer Online-Modus, der öfters unter Verbindungsabbrüchen leidet
- ➖ Zahlreiche KI-Ungereimtheiten, sowohl bei den Gegnern als auch im eigenen Team





Glaubhaft: Viva Seifert verkörpert die Unbekannte erfreulich unaufgeregt und vielseitig.

Her Story

Genre: Adventure
Entwickler: Sam Barlow
Publisher: Sam Barlow
Erscheinungsdatum: 24.06.2015
Preis: ca. € 6,-
USK: nicht geprüft

War sie's oder war sie's nicht? Im Krimi-Experiment *Her Story* blicken wir tief in die seelischen Abgründe einer jungen Frau.

Von: Felix Schütz

Her Story ist anders. Ein Spiel, ja, aber kein gewöhnliches. Hier schieße ich nicht. Ich spreche, sammle, springe und taktiere nicht. Ich hocke nur vor einem virtuellen Bildschirm. Einer flackernden alten Röhre, die ihre besten Tage schon lange hinter sich hat. Der Monitor zeigt ein schlichtes Menü. Darin zu sehen: Fünf Videoclips, alle nur wenige Sekunden lang. Jedes Filmchen zeigt die gleiche Frau. Eine Britin, Ende 20, mal schüchtern, mal impulsiv, erst fröhlich, dann wieder ängstlich. Sie sitzt in einem Verhörzimmer, sagt in einem Mordfall aus, der sich 1994 ereignet hat. Insgesamt sieben Mal muss die Unbekannte der Polizei Rede und Antwort stehen. Doch die Interviews liegen nur noch als Video-Bruchstücke vor, unsortiert, chaotisch, tief in der Datenbank versteckt. Mein Job: Den Fall rekonstruieren und endlich die Wahrheit ans Licht bringen.

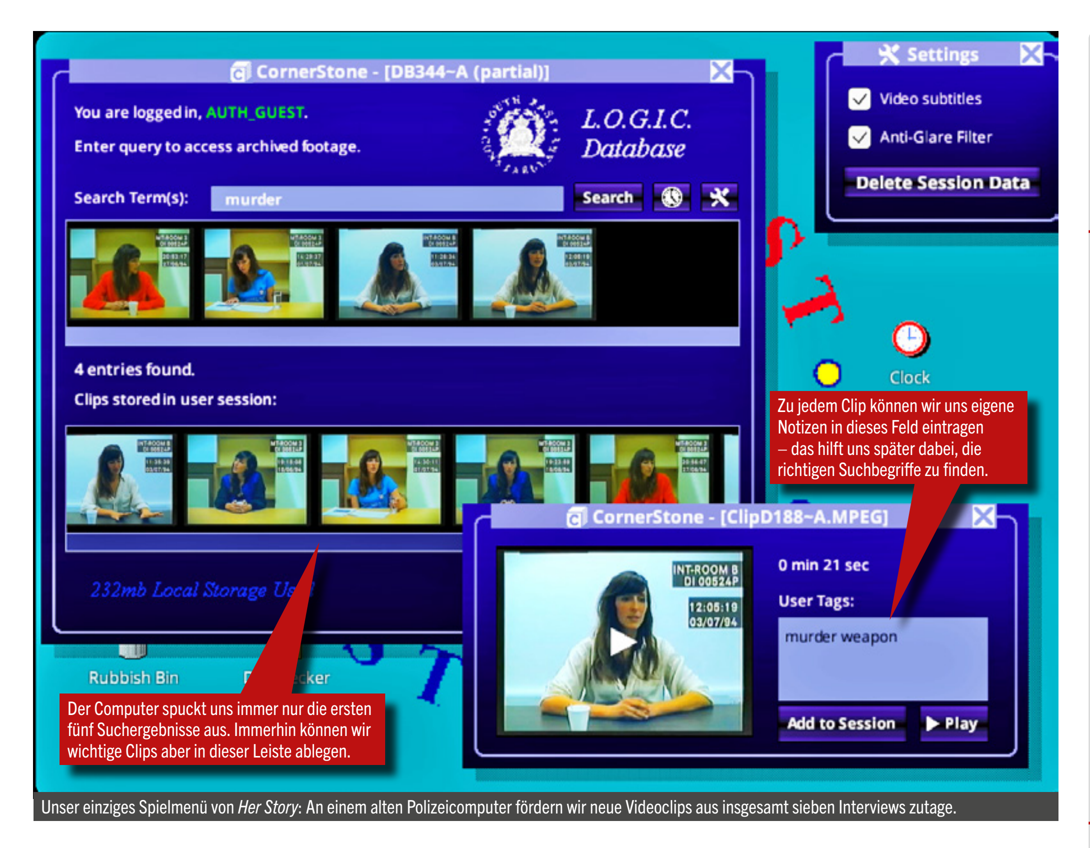
Bruchstücke einer Geschichte

Dazu muss ich mir die Clips aufmerksam anschauen und die wichtigsten Details erfassen. Daraus leite ich Stichwörter ab, die in eine Suchmaske wandern – habe ich die richtigen Begriffe gewählt, spuckt mir das System bis zu fünf weitere Clips aus, die neue Informationen über die Frau und ihre bizarre Lebensgeschichte liefern. Stück für Stück, Suche für Suche, setze ich so den Fall zusammen. Klingt banal, wird aber schnell zu einer spannenden Angelegenheit!

Die Suche nach der Wahrheit

Insgesamt gibt es 271 dieser Video-Bruchteile, die ich über geschicktes Suchen aus dem System fische. Der Clou: Hinter vielen Suchbegriffen verbergen sich mehr als nur die fünf Treffer, die mir der Computer liefert – ich muss meine Suche also weiter eingrenzen, anstatt nur „marriage" beispielsweise „happy marriage" eingeben oder gezielt Namen mit anderen Begriffen kombinieren. Habe ich einen besonderen Treffer gelandet, signalisiert mir das Spiel den Erfolg mit einer kleinen Musikeinspielung, einem Flackern oder einer Reflexion, die mein virtuelles Ich auf dem Röhrenbildschirm zeigt. Außerdem kann ich Clips zur späteren Einsicht markieren und mit Notizen versehen. Es ist allerdings nicht nötig, alle Videos in eine logische Reihenfolge zu bringen. *Her Story* ist kein Puzzle-Spiel. Es geht nur darum, die Wahrheit zu verstehen – wann ich das habe, entscheide ich in erster Linie selbst. Habe ich eine bestimmte Menge an Informationen gesammelt, poppt lediglich ein kleines Chatfenster auf – jemand fragt mich darin, ob ich den Fall und seine Hintergründe verstanden hätte. Tippe ich „no" ein, geht die Suche weiter. Gebe ich „yes" ein, präsentiert mir das Spiel die überraschende Auflösung.

Doch selbst dann ist für mich noch nicht Schluss! Ich suche weiter, will mehr erfahren – was hat sich wo und wann ereignet, wer hatte wel-



Unser einziges Spielmenü von *Her Story*: An einem alten Polizeicomputer fördern wir neue Videoclips aus insgesamt sieben Interviews zutage.

ches Motiv, was verschweigt mir die Unbekannte? Es lässt mir keine Ruhe. Zum Glück gibt's ein Übersichtsfenster, das mir anzeigt, wie viele Clips ich entdeckt habe. *Her Story* lässt sich zwar schon in kurzer Zeit „durchspielen", doch selbst nach mehreren Stunden gibt es immer noch einige Videoschnipsel, die ich bislang nicht finden konnte – und solange ich die nicht gesehen habe, kommt mir das Spiel nicht mehr von der Platte!

Video trifft Spiel

Mit *Her Story* geht Game Director Sam Barlow (*Silent Hill Shattered Memories*) eine mutigen, ungewöhnlichen Weg. Sein gesamtes Spiel ist um die Unbekannte und ihre Video-Verhöre gestrickt. Das hätte grandios scheitern können, wären die Interviews nicht so überzeugend gemacht. Die Unbekannte wird von der britischen Schauspielerin und Sängerin Viva Seifert verkörpert – eine vielseitige und angenehm unaufgeregte Darstellung, die auf Theatralik verzichtet, ohne dabei jemals zu langweilen. Wer einen trashigen interaktiven Film befürchtet, darf daher beruhigt sein: Seiferts behutsames Spiel hat nichts mit den bis zur Schmerzgrenze überzogenen Darbietungen zu tun, wie man sie aus zahllosen FMV-Spielen (Full Motion Video) der 90er-Jahre kennt. Passend zu Seiferts Auftritt ist auch der restliche Stil des Spiels angenehm unaufgeregt und verzichtet auf blöde Effekthascherei. Der Retro-Look, der einen alten Röhrenmonitor simulieren soll und für ein absichtlich verwaschenes Bild sorgt, lässt sich übrigens abschalten – auch wenn dadurch Atmosphäre verloren geht.

Natürlich: Seiferts Schauspielerei, das aufs Minimum reduzierte Gameplay und der leicht zu durchschauende Plot, den Barlow mir auftischt – das alles ist Geschmackssache, *Her Story* kann und will eben nicht den Nerv der Massen treffen. Andererseits ist das Spiel schon für schlanke fünf Euro zu haben – und das war mir das spannende Video-Experiment allemal wert.

Das Spiel gibt's direkt beim Hersteller (www.herstorygame.com), Humble Bundle und GOG.com ohne Kopierschutz. Auch über Steam ist *Her Story* erhältlich. Achtung: Das Spiel ist komplett in Englisch. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Frischer Indie-Wind, der mutig am Massenmarkt vorbeiweht."

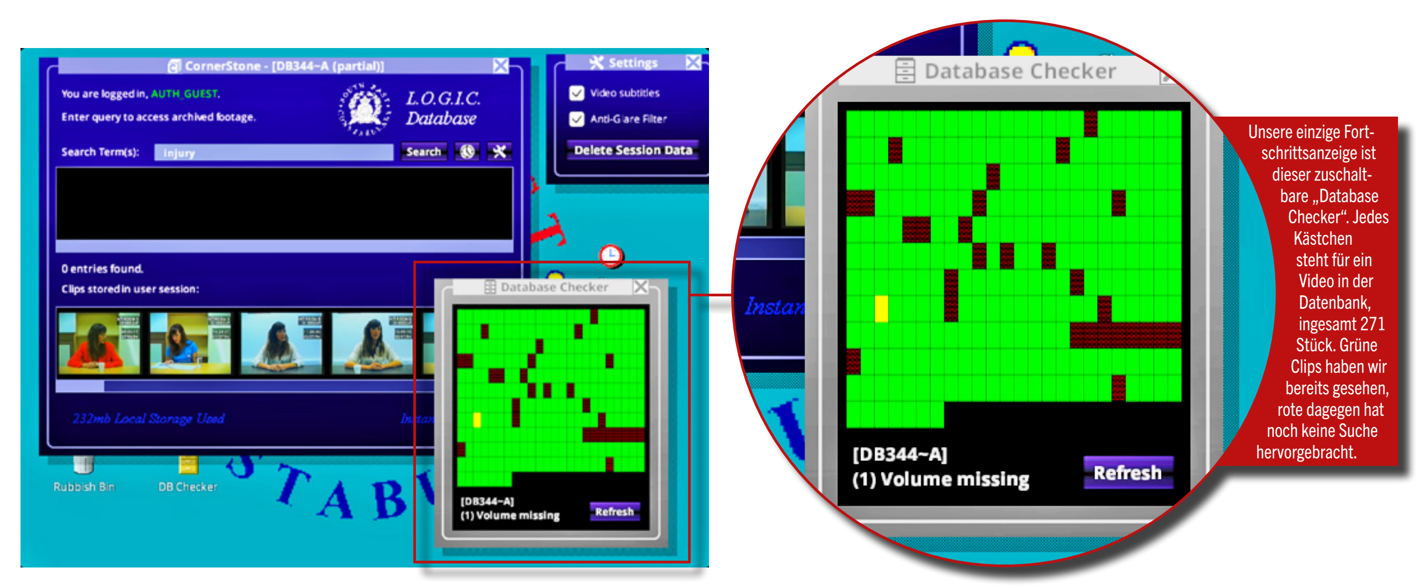
Muss man *Her Story* mögen? Natürlich nicht! Das ist ja das Tolle daran: Es zieht sein Ding einfach durch und wer keinen Bock darauf hat, nun, der verpasst entweder ein überraschend motivierendes und gut gespieltes Video-Experiment – oder hat im schlimmsten Fall nur einen Fünfer in den Sand gesetzt. Mir war's die Kohle auf jeden Fall wert: Die Geschichte der Unbekannten hatte mich schon nach wenigen Minuten gepackt, was vor allem auf die Kappe von Frau Seifert geht – ihre ruhige, unaufgeregte Performance traf bei mir genau den richtigen Nerv. Und selbst als ich die Auflösung bereits kannte, wollte ich noch mehr wissen, wühlte mich durch die Datenbank, probierte einen Suchbegriff nach dem nächsten aus. Spielerisch mag das ja alles simpel sein, doch als modernes Erzähl-Experiment ist *Her Story* für mich trotzdem eine tolle Überraschung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Coole, unverbrauchte Grundidee
- ➕ Klasse gespielt von Viva Seifert
- ➕ Motivierende Suche nach Begriffen und neuen Video-Clips
- ➕ Interessante Erzählung mit doppeltem Boden
- ➕ Charmanter Retro-Stil (der Röhrenmonitor-Look lässt sich abschalten)
- ➕ Sehr günstiger Preis (ca. 6 Euro)
- ➖ Nur auf Englisch, auch keine deutschen Untertitel
- ➖ Die (überraschende) Auflösung der Geschichte ist schnell erreicht
- ➖ Kein wirkliches Gameplay abseits der Suche nach neuen Begriffen
- ➖ Wichtige Teile der Handlung sind zu schnell offensichtlich

WERTUNG **80**





DER EINKAUFSFÜHRER

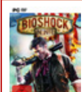
Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

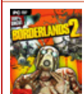
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



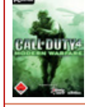
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



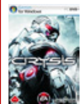
+ Borderlands: The Pre-Sequel! Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

MARC EMPFIEHLT

TECHNOBABYLON

Getestet in Ausgabe: -

Nachdem mich Publisher Wadjet Eye Games schon mit *Gemini Rue* und der *Blackwell*-Reihe bestens unterhielt, rätselte ich mich zuletzt mit drei Charakteren durch das Jahr 2087. Durch Gentechnik veränderte Menschen sind im Zukunftsszenario von *Technobabylon* ebenso an der Tagesordnung wie die Überwachung der Bürger durch eine allgegenwärtige künstliche Intelligenz. In *Technobabylon* klickt ihr euch durch eine überzeugende, dystopisch angehauchte Welt, die von glaubhaften Charakteren bevölkert wird. Die Geschichte ist spannend und die (ausschließlich) englische Sprachausgabe ebenso wie die Soundeffekte gut gelungen. Um eine Verschwörung aufzudecken, löst ihr klassische Dialog- und Inventar-Rätsel. Negativ fällt lediglich auf, dass man wegen der Pixelgrafik einige Objekte schlecht findet und ein paar Rätsel kaum nachvollziehbar sind.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Wadjet Eye Games
Wertung:	-



Das Retro-Adventure besitzt einen feinen Pixel-Art-Look und eine faszinierende Welt.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 06/09
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 08/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

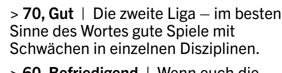
SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

PC Games EDITORS' CHOICE GENRE

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.



- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 4

Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Advanced Warfare

Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87

Evolve

Getestet in Ausgabe: 03/15
Vier Jäger treten gegen einen fünften Mitspieler an, der als übermächtiges Monster durch die klasse designten Maps dieses innovativen Mehrspieler-Shooters von den Machern von *Left 4 Dead* flitzt. Spannend und fair ausbalanciert!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Titanfall

Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

World of Tanks

Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5: Complete Edition

Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Company of Heroes 2

Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2

Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

Total War: Attila

Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88

XCOM: Enemy Unknown

Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Total War: Attila – Der letzte Römer

In der gelungenen, aber auch sehr herausfordernden Kampagne von *Total War: Attila* erlebten wir hautnah mit, wie das Römische Reich in der Zeit der Völkerwanderungen sowohl im Westen als auch im Osten beinahe unterging. Nach diversen Mini-DLCs legt Creative Assembly mit *Der letzte Römer* für knapp 15 Euro nun die erste größere Erweiterung nach. Das Add-on fängt im Jahr 533 n. Chr. an – rund 100 Jahre nach der Kampagne des Hauptspiels – und versetzt uns damit in die Zeit des oströmischen Kaisers Justinian. Die Byzantiner hatten damals die allerletzte Möglichkeit, die verloren gegangenen Gebiete im Westen wieder zurückzuerobern. Historisch scheiterte Justinians Vorhaben, weil die Perser im Osten zum Angriff bliesen und so die erfolgreiche, von General Belisar angeführte Expedition wieder zurück nach Konstantinopel gerufen werden musste. In der neuen Kampagne haben wir aber die Möglichkeit, die Geschichte zu ändern. Neben der Römischen Expedition könnt ihr den DLC auch mit vier anderen Völkern wie den Franken oder Ostgoten bestreiten, wobei die meisten neuen Inhalte der Erweiterung aufseiten von Belisar zum Tragen kommen. So



General Belisar setzt vor allem auf eine starke Kavallerie. Die neuen Einheiten können sich sehen lassen.

fangen wir in seiner Rolle die Kampagne in Nordafrika ähnlich wie die Nomadenvölker ganz ohne eine Siedlung an und bekommen immer wieder neue Aufträge vom Kaiser. Eroberte Städte können wir jedoch nur für das Oströmische Reich erobern. Es sei denn, wir werden abtrünnig und errichten unser eigenes Königreich – vor allem diese Option macht die neue Kampagne äußerst interessant. Zudem kann man sich über den Umfang und die Anzahl der neuen Einheiten sowie Technologien nicht beklagen. Kurzum: Serienfans sollten unbedingt zugreifen!



Der DLC konzentriert sich auf die westlichen Gebiete und liefert deshalb auch eine neue Strategiekarte.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

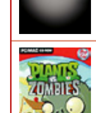


Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

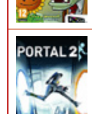
Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

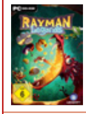


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



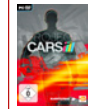
Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Dank etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

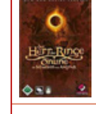


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



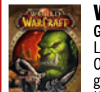
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

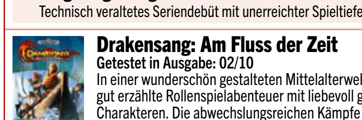


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



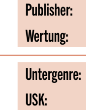
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 – Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

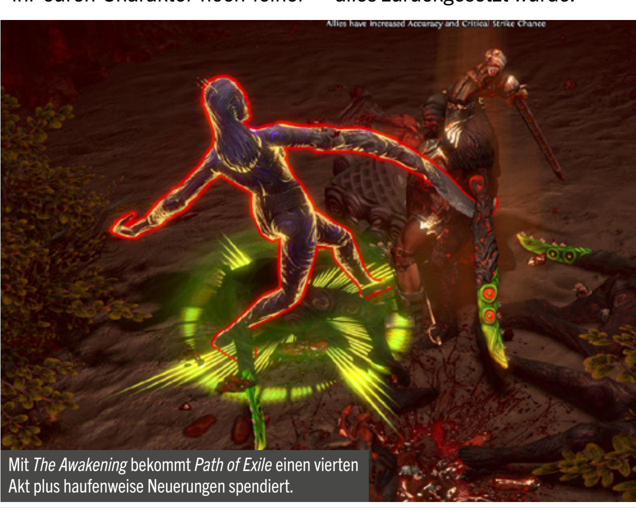


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Path of Exile: The Awakening

Seit Anfang Juli ist „die Bestie erwacht" und damit die umfangreiche Erweiterung für den kostenlosen *Diablo*-Klon verfügbar. „Die Bestie" ist die neue Bedrohung im jetzt verfügbaren vierten Akt. Insgesamt 14 neue Quest-Gebiete umfasst die Erweiterung. Wie von *Path of Exile* gewohnt, sind auch die neuen Levels riesig und weitläufig. Neben sechs neuen Hauptmissionen enthält *The Awakening* neun neue Endbosse und 40 frisch designte Monstertypen. Als Ausgangsbasis für die Erweiterung dient ein neuer Quest-Hub namens Highgate. Von dort geht es hinab in ein finsteres Minensystem, vollgestopft mit Monstern. Entwickler Grinding Gear Games hat sich aber nicht nur auf den neuen Story-Akt konzentriert, sondern im Rahmen der Erweiterung gleich das komplette Spiel angepasst und erweitert. Der ohnehin schon gigantische Talentbaum enthält jetzt zusätzlich ein Juwelensystem, mit dem ihr euren Charakter noch feiner spezialisiert. Auch die ersten drei Akte sowie das passive Skill-System wurden überarbeitet. Es gibt neue Waffen und Fähigkeiten, tonnenweise neue Ausrüstung und das Balancing wurde optimiert. Die Liste der Änderungen ist groß, die Patchnotes umfassen über 13.675 Wörter. Und das Beste: Grinding Gear Games hält weiter an seinem äußerst fairen Mikrotransaktionskonzept fest, sprich alle Inhalte von *Path of Exile* kosten euch keinen Cent und im Shop gibt's nach wie vor nur kosmetische Items oder Komfortfunktionen zu kaufen – super! Die einzelnen Gebiete sind gewohnt klasse designt und die Schnetzelei bietet mit *The Awakening* weiterhin eine hervorragende Genre-Alternative zu *Diablo 3*. Obacht: Spieler, die schon länger nicht mehr in die Welt von Wraeclast eingetaucht sind, müssen sich darauf einstellen, bei ihren bestehenden Charakteren alle Fähigkeitspunkte neu zu verteilen, da mit der Erweiterung alles zurückgesetzt wurde.



Mit *The Awakening* bekommt *Path of Exile* einen vierten Akt plus haufenweise Neuerungen spendiert.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



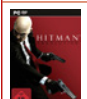
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

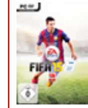


The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



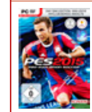
FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



NBA 2K15
Nicht getestet
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	--



PES 2015: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	84

PETER EMPFIEHLT

SPLINTER CELL: BLACKLIST
Getestet in Ausgabe: 09/2013

Wenn mich der Schleichreiz juckt, packe ich das letzte Sam-Fisher-Abenteuer aus. Als smarter US-Geheimagent schleicht es sich hier viel freier als im Vorgänger *Conviction*, *Blacklist* zwingt nie zum Ballern. Ein großer Spaß, trotz Wischiwaschi-Story.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Verloren, aber nicht vergessen ...



Nachruf – Teil 1: Serien

Jedes Jahr ein neues *Call of Duty*, jedes Jahr ein neues *Assassin's Creed*. Aber wann geht endlich die *Ultima*-Reihe weiter? Was ist mit *Half-Life 3*? Und wo bleibt das nächste *Battle Isle*? Im ersten Teil unseres nostalgischen Nachruf-Specials blicken wir auf den Werdegang 15 einstiger Hit-Serien zurück – und klären, wie die jeweiligen Chancen auf ein Bildschirm-Comeback stehen.

Von: Thorsten Küchler

AGE OF EMPIRES

Vom Strategie-Meilenstein zum kapitalen Free2Play-Unsinn

Was war das gleich noch mal?
Die Ensemble Studios landen 1997 gleich mit ihrem ersten Titel einen Mega-Hit: Das Echtzeit-Strategiespiel *Age of Empires* mixt gekonnt Software-Unterhaltung und virtuelle Geschichtsstunde. Besonderheit des Spiels sind die insgesamt 12 Völker mit jeweils unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Zwei ebenfalls hervorragende Fortsetzungen sowie ein Fantasy-Spin-off (*Age of Mythology*) zementieren den exzellenten Ruf der Reihe bis ins Jahr 2007.

Warum ging es nicht weiter?
2008 werden die *Age of Empires*-Macher von Publisher Microsoft dazu verdonnert, mit *Halo Wars* einen Strategie-Ableger der berühmten Shooter-Reihe um den Master Chief zu produzieren – kurz darauf schließt man das Studio gar komplett. Robot Entertainment und Gas Powered Games werkeln unterdessen an *Age of Empires Online*, einem mauen Free2play-Titel mit Kunterbunt-Grafik. Die Server des Spiels werden im Juli 2014 schließlich endgültig abgeschaltet.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Rechteinhaber Microsoft will aktuell seine Xbox One durchsetzen und hat offenbar wenig Lust auf teure PC-Produktionen. So ist *Age of Empires* inzwischen zum simplen Smartphone-Spielchen verkommen: Das 2014 erschienene *Castle Siege* hat mit den Ursprüngen der Serie nur noch seinen Titel gemein. Ein echtes *Age of Empires 4* ist in naher Zukunft mehr als unwahrscheinlich.

Age of Empires 2 / **Age of Mythology**

Da war die Welt der Ensemble Studios noch in Ordnung: *Age of Empires 2* (links) und der Fantasy-Ableger *Age of Mythology* sind bei Erscheinen Mega-Hits des Strategie-Genres.

Age of Empires Online



Age of Empires Castle Siege



Halbgares von Microsoft: Das Free2Play-Experiment *Age of Empires Online* (links) und die Tower-Defense-Variante *Age of Empires: Castle Siege* (rechts).

BALDUR'S GATE

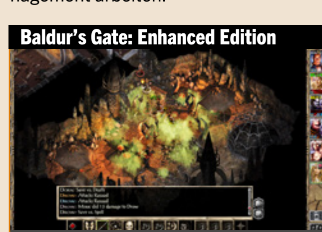
Diese Vergessenen Reiche werden Rollenspieler nie vergessen.

Was war das gleich noch mal?
1998 ist *Dungeons & Dragons* noch das weltweit führende Rollenspiel-Regelwerk – und Bioware nutzt die Vorlage für einen Meilenstein der Computerspielgeschichte! *Baldur's Gate* handelt in der Welt der Verlorenen Reiche („Forgotten Realms") und erzählt eine epische Handlung voller denkwürdiger Charaktere. Einzig die deutsche Synchronisation sorgt mit teilweise sächselnden Sprechern für unfreiwillige Lacher. Zwei Jahre später erscheint die offizielle Fortsetzung – und setzt in jeder Hinsicht noch einen drauf.

Warum ging es nicht weiter?
Von 2001 bis 2003 arbeiten die Black Isle Studios (*Icewind Dale*) an *Baldur's Gate 3* – doch der Titel wird vom angeschlagenen Publisher Interplay eingestampft, um finanzielle Ressourcen zu sparen und den immer erfolgreicheren Konsolenmarkt zu bedienen. Mit *Dark Alliance 1* und *2* erscheinen tatsächlich zwei *Baldur's Gate*-Ableger exklusiv für PS2, Xbox und den Gamecube.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Trent Oster (einer der Gründer von Bioware) bringt mit seinem Studio Overhaul Games 2012 und 2013 modernisierte Remakes der beiden *Baldur's Gate*-Episoden auf den Markt – doch die Enhanced Editions kommen aufgrund diverser Bugs nicht gerade gut an. Ein brandneuer, dritter Teil ist dennoch das erklärte Ziel der Entwickler. Allerdings scheint die Lizenzlage derart verworren, dass daraus wohl so bald nichts wird. Und wenn, dann müssten die Damen und Herren von Overhaul auch deutlich an ihrem Qualitätsmanagement arbeiten.

Baldur's Gate: Enhanced Edition

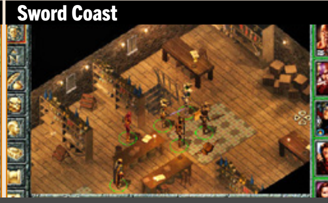


Overhaul Games produziert zwischen 2012 und 2013 frische Versionen von *Baldur's Gate 1* und *2*. Diese Enhanced Editions sind aber leider mehr Verschlimmbesserung als ordentliches Remake.

Baldur's Gate 1



Sword Coast



Zum ersten Teil der Serie (links) bringt Interplay bereits 1999 eine Erweiterung (rechts) mit dem Untertitel *Die Legenden der Schwertküste* auf den Markt.

BATTLE ISLE

Runde um Runde in die letzte Verzweiflungsrunde

Battle Isle Kickstarter



Nach verfehltem Crowdfunding heißt *Battle Isle: Threshold Run* inzwischen *Gamma Protocol* und soll bald in eine erste Alpha-Phase gehen.

Was war das gleich noch mal?
Inspiriert vom japanischen Konsolenspiel *Nectaris* setzt auch Blue Byte 1991 auf ein Schlachtfeld, das aus Hexfeldern (also Sechsecken) besteht – und trifft damit genau den Geschmack der Taktikfans. Die *Battle Isle*-Serie galoppiert daraufhin von einem Erfolg zum nächsten: Erweiterungen („Data Discs" genannt), ein Weltkriegs-Ableger (Historyline 1914-1918) und Sequels zementieren den Kultstatus der Reihe.

Warum ging es nicht weiter?
Das rundenbasierte und damit recht behäbige Grundprinzip kommt spätestens 1994 mit dem ersten *Warcraft* schnell aus der Mode – Echtzeit-Strategie ist nun angesagt. Blue Byte verzettelt sich hingegen mit Bedienexperimenten (*Battle Isle 3*) und einer Science-Fiction-Fortsetzung: *Incubation* trägt zwar den Untertitel *Battle Isle Phase Vier*, bietet aber deutlich kompaktere Gefechte und ein arg abstraktes Szenario. Das eigentlich geniale Spiel floppt. 2000 erscheint mit *Battle Isle: Andosia Konflikt* dann sogar noch eine traditionelle Episode mit moderner 3D-Grafikengine.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Der einstige Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler versucht 2013, ein neues *Battle Isle* an den Start zu bringen – finanziert via Kickstarter. Doch das Vorhaben scheitert kläglich, gerade mal 3.000 Euro will die Community beisteuern. So müssen *Battle Isle*-Fans also weiterhin auf andere, als Hommage angelegte Genre-Vertreter wie etwa *Battle Worlds: Kronos* ausweichen.

Battle Isle 1 | **History Line**



Eine Besonderheit der Serienanfänge: Sowohl *Battle Isle 1* (links) als auch *Historyline 1914-1918* werden stets im Splitscreen gespielt – jede Partei steuert ihre Einheiten auf einer Bildhälfte.

Battle Isle 3



Incubation



Innovativ, aber nicht erfolgreich: *Battle Isle 3* (links) bietet eine frei verschiebbare Benutzeroberfläche, *Incubation* (rechts) hingegen enorm taktische Gefechte im Sci-Fi-Look.

BROTHERS IN ARMS

Historisch korrekt – bis zum bitteren Tarantino-Ende

Was war das gleich noch mal?
Während andere Shooter-Serien wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor* mehr auf bombastische Massenschlachten setzen, inszeniert *Brothers in Arms* seine Gefechte im Jahr 2005 intimer und taktischer. So kommandiert man in Teil 1 zwei Teams aus KI-Soldaten, denen man rudimentäre Befehle geben kann. Die Fortsetzung *Hell's Highway* fügt drei Jahre später ein Deckungssystem und weitere Verbesserungen hinzu.

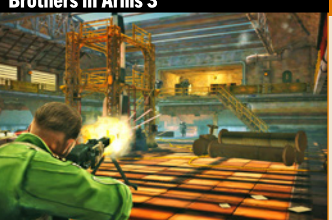
Warum ging es nicht weiter?
2011 überrascht Publisher Ubisoft im Rahmen der E3-Messe mit einer skurrilen Ankündigung: *Brothers in Arms: Furious 4* pfeift auf den authentischen Anspruch seiner Vorgänger und orientiert sich stattdessen am überdrehten Stil des Tarantino-Meisterwerks *Inglourious Basterds*. Doch das rüde Massaker lässt jeden Charme vermissen – und wird in der Folge nie mehr öffentlich gezeigt oder gar beworben. Ein Release erscheint (Stand: Juli 2015) sehr unwahrscheinlich.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Gearbox-Chef Randy Pitchford bekräftigte erst vor wenigen Monaten sein Interesse an der Entwicklung einer neuen *Brothers in Arms*-Episode – allerdings gebe es noch keinen Publisher und keine konkrete Planung. Für uns klingt das mehr nach Durchhalteparole als nach wirklichem Hoffnungsschimmer. Ein offizieller dritter Teil erschien übrigens bereits im Dezember 2014: Allerdings ist das mäßige Ballerspielchen nur ein Smartphone- und Tablet-Machwerk aus dem Hause Gameloft.

Brothers Hells



Brothers in Arms 3



Während *Hell's Highway* (links) noch historische Authentizität für sich in Anspruch nimmt, erscheint Teil 3 (rechts) nur für Smartphones sowie Tablets – und ist entsprechend vereinfacht.

Brothers 4



Der grotesk-geschmacklose Humor von *Furious 4* kommt derart mies beim Publikum an, dass Ubisoft den Titel wieder einstampft.

COMMAND & CONQUER & CO.

Die verfluchten Serien-Highlights der Westwood Studios

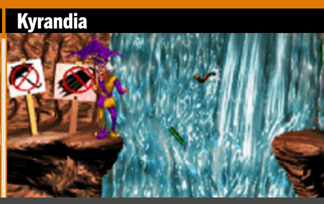
Was war das gleich noch mal?
Von 1985 bis 2003 gehören die Westwood Studios zu den besten Spieleentwicklern der Welt. Besonders im Echtzeitstrategie-Genre macht den Damen und Herren aus Las Vegas niemand was vor: *Dune 2* und *Command & Conquer* sind Geniestreiche ihrer Zunft. Westwood kann aber auch Rollenspiel: *Eye of the Beholder* und *Lands of Lore* bieten klassische Kerkererkundung gewürzt mit grandioser Inszenierung. Und dann ist da ja noch diese humorige Adventure-Reihe namens *The Legend of Kyrandia*.

Warum ging es nicht weiter?
Im August 1998 kauft Electronic Arts die Westwood Studios für über 120 Millionen US-Dollar, zahlreiche Mitarbeiter flüchten vor dem neuen, herrisch auftretenden Besitzer. Fortan sinkt der Stern der Spieleschmiede langsam, aber sicher, Titel wie *Command & Conquer: Tiberian Sun* werden unter Zeitdruck auf den Markt geworfen. 2003 dann die logische Folge: EA schließt das Studio und integriert ihre Überreste in seine Dependance bei Los Angeles.

Lands of Lore



Kyrandia



Zwei Serien, die längst ein Comeback verdient hätten: Das Rollenspiel *Lands of Lore* (links) und die als Adventure getarnte Fantasy-Satire *The Legend of Kyrandia* (rechts).

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Das Westwood-Label können wir uns wohl für immer abschminken. Aber die Rechte an den beliebten Serien liegen freilich immer noch bei EA. Ein neues *Command & Conquer* dürfte jedoch nach dem Scheitern der geplanten Free2Play-Fassung länger auf sich warten lassen, das Browserspiel *Tiberium Alliances* ist da nur ein schwacher Trost. *Kyrandia* hat als Adventure-Parodie ebenfalls schlechte Karten. Und *Lands of Lore* müsste sich gegen die hauseigene *Dragon Age*-Konkurrenz behaupten, schwer vorstellbar …

Command & Conquer 1 | **Dune 2**



Zwei echte Echtzeitstrategie-Klassiker von Westwood: Sowohl *Dune 2* (links) als auch *Command & Conquer* (rechts) warten auf eine moderne, adäquate Fortsetzung.

Command Generals 2 | **Tiberium Alliances**



Nachdem *Generals 2* (links) nach langem Hickhack eingestellt wurde, ist das Browserspiel *Tiberium Alliances* (rechts) der letzte verbliebene *C&C*-Ableger.

COMMANDOS

Taktisches Teamwork hinter feindlichen Linien

Was war das gleich noch mal?
Green Beret, Scharfschütze, Marine, Pionier, Fahrer und Spion: Dieses Sextett sorgt 1998 für frischen Wind im Taktik-Segment. Denn in *Commandos: Hinter feindlichen Linien* muss man die Talente seiner Spielfiguren klug kombinieren, um das Nazi-Regime im Zweiten Weltkrieg zu sabotieren. Für Langzeitmotivation sorgt der horrende Schwierigkeitsgrad – Fehler in der Planung und Durchführung von Missionen werden gnadenlos bestraft. Teil 2 knüpft 2001 nahtlos an diesen Erfolg an, bei der dritten Episode mit dem Untertitel *Destination Berlin* zeigt das kaum veränderte Grundprinzip aber bereits erste Verschleißerscheinungen.

Warum ging es nicht weiter?
2006 halbieren die Pyro Studios nicht nur die Anzahl ihrer Helden, sondern auch den Spielspaß: In *Commandos: Strike Force* spazieren Green Beret, Scharfschütze und Spion durch grafisch mäßige 3D-Areale – wohlgemerkt aus der Ego-Perspektive und fast ohne taktischen Anspruch! Verkaufszahlen wie Wertungen sind entsprechend schlecht.

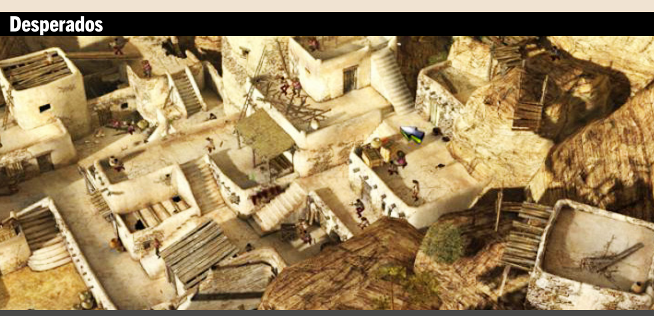
Wie stehen die Comeback-Chancen?
2012 fusionieren die Pyro Studios mit Play Wireless und firmieren unter dem Namen Pyro Mobile. Die Neuausrichtung ist klar: Fortan will man nur noch Smartphone- und Tablet-Spiele herstellen – etwa die Fußball-Management-Simulation *Super Soccer Club*. Auf der offiziellen Webseite wird aber weiterhin mit *Commandos*-Artworks geworben. Eine Fortsetzung ist also denkbar, würde aber wohl nur für iOS- und Android-Geräte erscheinen. Und das wäre für Fans wohl eher ein schwacher Trost.

Commandos 1 | Commandos 4



Was mit *Commandos 1* (links) als innovatives Taktik-Spiel beginnt, wird in Teil 4 (rechts) zum vergurkten Shooter mit aufgesetzten Koop-Elementen.

Desperados



Spellbound kopiert 2001 dreist das *Commandos*-Spielprinzip und verfrachtet es in den Wilden Westen. Doch auch die *Desperados*-Reihe liegt aktuell auf Eis.

FUSSBALL MANAGER

Wenn deutsche Wertarbeit plötzlich nicht mehr gefragt ist

Was war das gleich noch mal?
1990 wird Deutschland dank Andreas Brehmes Elfmetertor zum dritten Mal Fußballweltmeister – und Zehntausende von Hobby-Beckenbauers eifern diesem Erfolg im ein Jahr zuvor erschienenen *Bundesliga Manager* nach. Der Titel von Software 2000 verkauft sich derart gut, dass 1991 nicht nur eine Fortsetzung, sondern auch ein erstes Konkurrenzprodukt auf den Markt kommt: *Anstoß* von Ascon (später: Ascaron) punktet mit grafischen Benutzeroberflächen und einer spannenden Spieldarstellung. Als Gerald Köhler, kreativer Kopf der *Anstoß*-Serie, dann zu Electronic Arts wechselt, erscheint ein weiterer Genre-Vertreter auf der Bildfläche: der *Fußball Manager*.

Warum ging es nicht weiter?
Das Wettrennen um den Titel „Beste Fußball-Management-Simulation" wird den Herstellern schnell zum Verhängnis: Sowohl *Anstoß* als auch der *Bundesliga Manager* verspielen ihren guten Ruf mit enorm unfertigen Veröffentlichungen. Tiefpunkt ist der *Bundesliga Manager 97*, dessen verbuggten Zustand Software 2000 allen Ernstes auf eine angeblich im Presswerk vertauschte Disk zurückführt. Nach den Pleiten der Konkurrenz bleibt ab 2006 schließlich nur noch der *Fußball Manager* übrig. Doch Ende 2013 dann der Schock: EA will die Serie nicht mehr fortsetzen, Ausgabe 14 ist die letzte.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Während die deutschen Genre-Vorreiter allesamt ins Abseits geraten sind (und da auch so schnell nicht wieder rauskommen), wird in England weiterhin der *Football Manager* veröffentlicht. Ein Comeback von *Anstoß*, *Bundesliga Manager* oder *Fußball Manager* würde nur dann funktionieren, wenn sich ein großer Publisher findet, der die teuren Lizenzen bezahlen kann.

Fussball Manager 14



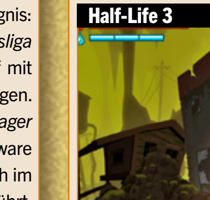
Die letzte Ausgabe des *FM* (Release: Oktober 2013) ist nicht mehr als ein Update mit aktualisierter Datenbank, danach stellt EA die Serie komplett ein.

Anstoss | Bundesliga Manager X

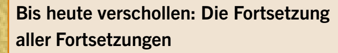
Anstoß 2007 (links) und der *Bundesliga Manager X* (rechts) markieren das Ende ihrer jeweiligen Erfolgsreihen – beide Titel kommen unfertig auf den Markt.

HALF-LIFE

Half-Life 3



Die Hoffnung stirbt zuletzt: Ein Easteregg in dem Spiel *SteamWorld Dig* kokettiert mit dem baldigen Release von *Half-Life 3* – schön wär's gewesen.



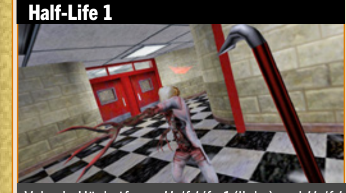
Bis heute verschollen: Die Fortsetzung aller Fortsetzungen

Was war das gleich noch mal?
Müssen wir wirklich noch erklären, was *Half-Life* ist? Jedem PC-Spieler sollte klar sein, dass es sich hierbei um die wichtigste und beste Shooter-Serie aller Zeiten handelt. Valves Sci-Fi-Epos um den spröden Brillenträger Gordon Freeman revolutioniert die Computerspielwelt gleich zwei Mal: 1998, indem es Action und Story-Dramaturgie auf atemberaubende Weise miteinander verknüpft. 2004 dann mit Physik-Tricks und unglaublich dichter Endzeit-Atmosphäre.

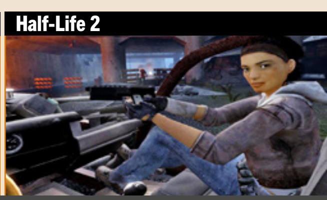
Warum ging es nicht weiter?
Ursprünglich sollen zu *Half-Life 2* drei Zusatzepisoden erscheinen, doch Valve bricht sein Versprechen: Bis heute warten die Fans auf den Schlussteil der Erweiterungstrilogie, einzig ein paar geleakte Artworks zeugen im Laufe der Jahre von der Existenz des Titels. Wieso, weshalb, warum? Das können wohl nur die Shooter-Götter selbst beantworten.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Valve konzentriert sich in den letzten Jahren immer mehr auf seinen Online-Service Steam, die Eigenentwicklung von Spielen tritt in den Hintergrund. Allerdings macht uns die Veröffentlichung der Source Engine 2 wieder ein bisschen Hoffnung: Eventuell dient das Grafikgerüst ja als Motor für *Half-Life 3*. Daumen drücken. Beten. Gabe Newell mit Petitionen nerven.

Half-Life 1



Half-Life 2



Valve in Höchstform: *Half-Life 1* (links) und *Half-Life 2* samt seiner beiden Zusatzepisoden (rechts) sind Meilensteine des Shooter-Genres.

INDIANA JONES

Lara macht munter weiter, ihr Vorbild genießt die Frührente.

Was war das gleich noch mal?
In den 1980er- und 90er-Jahren ist der Archäologe Dr. Henry Walton Jones Junior nicht nur im Kino, sondern auch im Computerspiel-Segment eine Macht. LucasArts produziert mit *The Last Crusade* und *Fate of Atlantis* zwei geniale Adventures zur Leinwandvorlage und versucht sich später an 3D-Titeln im Stil von *Tomb Raider* – das sich wiederum selbst eindeutig von den *Indiana Jones*-Filmen inspirieren lässt. Im Zuge von *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* bringt Warner Bros. Interactive dann bis 2009 noch zwei passende Lego-Spiele zum berühmten „Junior" heraus.

Indiana Jones (eingestellt)



2006 zeigt LucasArts im Rahmen der E3 erste Spielszenen aus einem neuen Action-Spiel um den weltberühmten Archäologen – der Titel wird aber später eingestellt.

Warum ging es nicht weiter?
2013 wird LucasArts nicht nur von Disney übernommen, sondern wenig später auch noch geschlossen. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich ohnehin kein neues *Indiana Jones*-Spiel mehr in der Mache. Ein 2006 auf der E3 vorgestellter Prototyp sieht zwar vielversprechend aus, kommt aber nie über die Vorproduktionsphase hinaus.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Ein neues *Indy*-Computerspiel dürfte nur dann Sinn machen, wenn wieder ein Kinofilm an den Start geht. Die entsprechenden Gerüchte halten sich zwar hartnäckig, konkrete Informationen gibt es jedoch bislang noch nicht. Und ob sich Harrison Ford das im Rentenalter tatsächlich antun möchte, scheint fraglich. Wenn, dann wird es wohl eher auf ein Prequel hinauslaufen, das den jungen Indiana Jones zeigt.

Lego



Indiana Jones: Fate of Atlantis



Die Adventures von LucasArts wie etwa *Fate of Atlantis* (unten) legen den Grundstein für Indys Spielekarriere. Nach *Lego Indiana Jones 2* von 2009 (rechts) erscheint jedoch kein weiterer Titel mehr.

LEGACY OF KAIN

Vermächtnis statt Neuanfang – Heldentod im Doppelpack

Was war das gleich noch mal?
Als Vampir Kain stolziert man in *Blood Omen: Legacy of Kain* von 1996 durch die Fantasy-Welt Nosgoth und erlebt eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure, die sich eindeutig an Erwachsene richtet. Drei Jahre und einen Rechtsstreit später entwickelt Crystal Dynamics eine Fortsetzung und tauscht den Helden gegen Kains neuen Erzfeind Raziel aus: *Soul Reaver* kommt derart gut an, dass die Reihe mit *Soul Reaver 2*, *Blood Omen 2* und *Legacy of Kain: Defiance* in den folgenden vier Jahren stetig fortgesetzt wird.



Warum ging es nicht weiter?
Die Verkaufszahlen von *Legacy of Kain: Defiance* sind enttäuschend, Publisher Eidos legt die Reihe auf Eis und betreut Crystal Dynamics stattdessen mit der großen Aufgabe, *Tomb Raider* wieder in die Spur zu bringen. Und weil mit Amy Hennig auch die kreative Leiterin der *Legacy of Kain*-Titel zu Naughty Dog wechselt (und dort den PlayStation-Hit *Uncharted* erfindet), geraten Kain und Raziel ins Hintertreffen.

Nosgoth | **Dead Sun**



Der Online-Titel *Nosgoth* (links) nutzt lediglich die Spielwelt der Kain-Serie, eine echte Fortsetzung mit dem Untertitel *Dead Sun* (rechts) landet bereits 2012 auf der Entwicklungsmüllhalde.

Blood Omen | **Defiance**

Das Debüt (links) wird von Silicon Knights entwickelt und aus der Iso-Sicht gespielt. Crystal Dynamics bringt Kain in die dritte Dimension und lässt ihn in *Defiance* (rechts) gar gegen Raziel antreten.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Square Enix, aktueller Besitzer von Crystal Dynamics, hat die Serie offenbar noch nicht ganz aufgegeben. So ließ man bis 2013 bei den Climax Studios eine Fortsetzung mit dem Untertitel *Dead Sun* produzieren, war aber letztlich mit deren Qualität nicht zufrieden – und stoppte das Projekt. Zudem läuft aktuell die offene Beta des Online-Action-Titels *Nosgoth*, der in der Welt von *Legacy of Kain* spielt. Unser kühner Tipp: Spätestens 2018 kommt ein echtes Sequel.

MEDAL OF HONOR

Wie Rauschebärte einen Shooter-Mythos zerstörten.

Was war das gleich noch mal?
Steven Spielberg ist nicht nur ein Meisterregisseur, sondern auch treibende Kraft hinter einer der bekanntesten Action-Reihen aller Zeiten. Denn 1995 gründet der Filmemacher ein Entwicklerstudio namens Dreamworks Interactive und lässt es Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik herstellen. Erst sieben Jahre später schafft die *Medal of Honor*-Serie den Sprung auf den PC: *Allied Assault* basiert auf der Quake-Engine und wird von 2015, Inc. produziert – einer Firma, aus der später Infinity Ward hervorgehen sollte. Bis 2007 folgen diverse weitere PC-Episoden und Ableger.

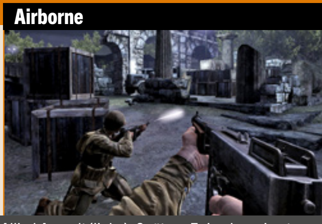
Warum ging es nicht weiter?
Rechteinhaber Electronic Arts will die Reihe 2010 modernisieren und verfrachtet die Bildschirmgefechte in die Moderne: Statt Nazis müssen nun Taliban-Terroristen als Widersacher herhalten. Doch der Angriff auf *Call of Duty: Modern Warfare* misslingt, spielerisch wie technisch wird nur Mittelmaß geboten. Als dann auch noch die Fortsetzung *Warfighter* floppt, legt EA die Serie vorerst ad acta.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Electronic Arts verfügt mit *Battlefield* bereits über eine ebenso erfolgreiche wie teure Shooter-Serie. *Medal of Honor* wieder aus der Versenkung zu holen, wäre also relativ unsinnig. Zudem befindet sich die Reihe in einer Identitätskrise, was die Wahl ihres historischen Szenarios angeht. Aktuelle Comeback-Chancen liegen deshalb bei maximal 20 Prozent.

Allied Assault

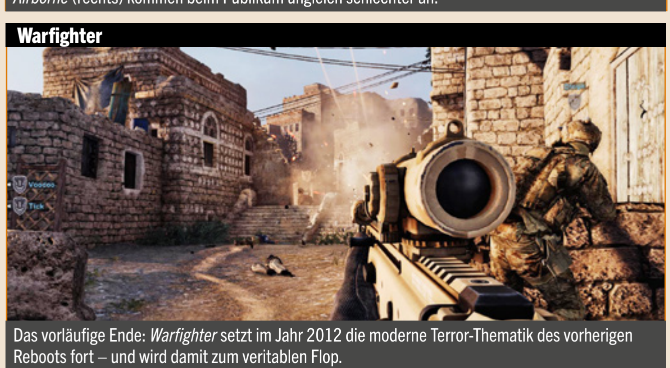


Airborne



Den PC erobert die *Medal of Honor*-Serie erst mit *Allied Assault* (links). Spätere Episoden wie etwa *Airborne* (rechts) kommen beim Publikum ungleich schlechter an.

Warfighter



Das vorläufige Ende: *Warfighter* setzt im Jahr 2012 die moderne Terror-Thematik des vorherigen Reboots fort – und wird damit zum veritablen Flop.

NO ONE LIVES FOREVER

James Bond als deutlich witzigere Frau? Längst Vergangenheit!

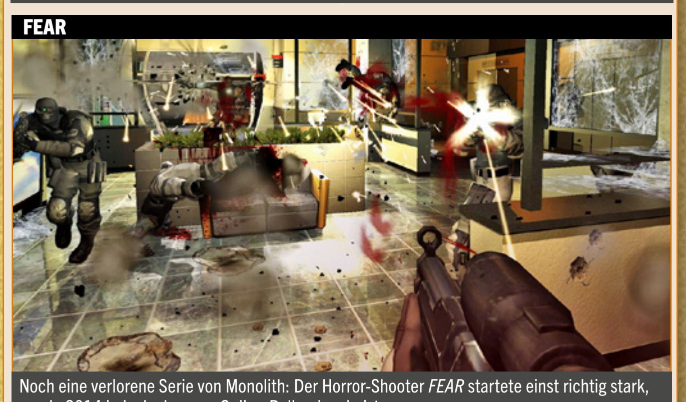
Was war das gleich noch mal?
Ein Roboterpudel, Granaten in Lippenstift-Form und als Aktenkoffer getarnte Raketenwerfer: Cate Archers Werkzeuge sind so herrlich absurd wie ihr erster Computerspielauftritt! *No One Lives Forever* kombiniert im Jahr 2000 klassisches Shooter-Gameplay mit parodistischem Humor – und räumt damit international Traumwertungen ab. Der direkte Nachfolger kann den Überraschungserfolg sogar toppen und macht Entwickler Monolith zum begehrten Topstudio.

Warum ging es nicht weiter?
Statt eines typischen dritten Serienteils veröffentlicht Publisher Sierra Entertainment 2003 mit *Contract J.A.C.K.* ein Spiel, das zwar im selben Spionage-Universum angesiedelt, aber weitaus schwächer ist als seine beiden Vorläufer. Entsprechend mies kommt der Titel beim Publikum an, die Verkaufszahlen sind miserabel.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Monolith gehört inzwischen Warner Bros. und hat für den Hersteller *Mittelerde: Mordors Schatten* produziert. Eine Rückkehr zur *No One Lives Forever*-Marke scheint aktuell unmöglich, da die Rechtesituation extrem verworren ist. Sowohl Activision und 20th Century Fox als auch Warner besitzen Teile der Lizenzen. Und dann wäre da immer noch das unkalkulierbare Risiko, einen Comedy-Shooter im Seventies-Stil auf den Markt zu bringen.


No One Lives Forever 2 | Contract J.A.C.K.

Nach dem famosen *No One Lives Forever 2* (links) tauscht Monolith seine Heldin Cate gegen einen Kerl aus. Die Quittung: *Contract J.A.C.K.* (rechts) scheitert kläglich.


FEAR

Noch eine verlorene Serie von Monolith: Der Horror-Shooter *FEAR* startete einst richtig stark, wurde 2014 jedoch als maue Online-Ballerei verheizt.

ULTIMA

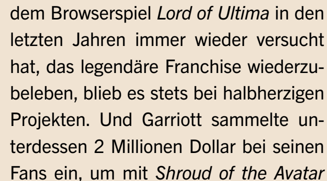

Ultima Underworld

Looking Glass (damals noch Blue Sky Productions) bringt 1992 einen grandiosen Ableger auf den Markt – *Ultima Underworld* ist das erste Rollenspiel mit voll texturierter 3D-Umgebung.

Fantasy von gestern: Das Lebenswerk des Lord British

Was war das gleich noch mal?
Richard Garriott alias Lord British setzt sich von 1981 bis 1999 ein Rollenspiel-Denkmal: Die *Ultima*-Reihe startet als grafisch krudes Fantasy-Abenteuer, wird in den folgenden Jahren aber zu einer weltweit anerkannten Genre-Institution. Mit *Ultima: Underworld* erscheint zudem ab 1992 eine Ableger-Reihe, die revolutionäre 3D-Grafik bietet – als Producer dabei: Warren Spector, der spätere Erfinder von *Deus Ex*. *Ultima Online* kommt 1997 auf den Markt und besteht bis heute.

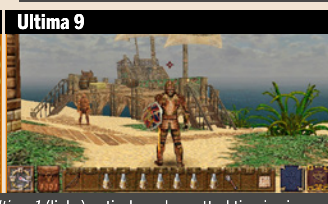
Warum ging es nicht weiter?
Garriotts Größenwahn sorgt ab Teil 8 der Serie dafür, dass *Ultima*-Spieler dickste Hardware ihr Eigen nennen müssen, um die opulente Grafik genießen zu können. Genervt von der Kritik verlässt Garriott schließlich 2000 das von ihm gegründete (und für 35 Millionen US-Dollar an EA verkaufte) Studio Origin Systems. Das danach geplante Mammutprojekt *Ultima X*, ein MMORPG, wird von Electronic Arts nach zahlreichen Verschiebungen 2004 beerdigt.



Wie stehen die Comeback-Chancen?
Auch wenn EA mit *Ultima Forever* und dem Browserspiel *Lord of Ultima* in den letzten Jahren immer wieder versucht hat, das legendäre Franchise wiederzubeleben, blieb es stets bei halbherzigen Projekten. Und Garriott sammelte unterdessen 2 Millionen Dollar bei seinen Fans ein, um mit *Shroud of the Avatar* eine Art *Ultima* ohne *Ultima* im Titel zu entwickeln.


Ultima Forever

Dem Free2Play-Murks *Ultima Forever* wird nach einem Jahr der Stecker gezogen.


Ultima 1 | Ultima 9

Anfang der 1980er-Jahre sind Rollenspiele wie *Ultima 1* (links) optisch noch so attraktiv wie ein Textverarbeitungsprogramm. Später wird die Reihe dann ab Teil 8 extrem hardwarehungrig.

WING COMMANDER

Als Chris Roberts seine Millionenbudgets noch von Origin Systems bekam

Was war das gleich noch mal?
Schon 22 Jahre bevor Chris Roberts mit *Star Citizen* seinen Crowdfunding-Siegeszug starten sollte, schlägt das Herz des Designers für Weltraum-Fliegerei. *Wing Commander* lautet das Zauberwort aus der PC-Saison 1990: Die Science-Fiction-Oper verknüpft spannende Gefechte und Top-Technik mit einer packenden Hintergrundgeschichte. Ab Teil 3 (und dank der CD-ROM als Medium) zerrt Roberts dann massenweise Schauspieler wie Mark Hamill vor den Greenscreen, um seine interaktiven Geschichten zu erzählen.

Warum ging es nicht weiter?
Irgendwann will Roberts dann auch noch Hollywood erobern und wechselt ins Filmbusiness: Der *Wing Commander*-Streifen (1999) ist aber selbst für Fans der Reihe nur schwer zu ertragen. EA weiß ohne den Serienschöpfer aber auch nicht so recht, was man mit *Wing Commander* anfangen soll – und bringt 2007 schließlich einen schrecklichen Arcade-Titel mit dem Untertitel *Arena* für die Xbox 360 heraus.

Wie stehen die Comeback-Chancen?
Gar nicht mal so schlecht! Denn: Sollte Chris Roberts mit seinem *Star Citizen* so erfolgreich bleiben, dann dürfte Electronic Arts vielleicht schon bald auf die Idee kommen, selbst was vom Weltraum-Sim-Kuchen abhaben zu wollen. Es wäre fast schon Ironie des Schicksals, wenn Roberts letztlich gegen seine eigene Kreation antreten müsste …


Wing Commander 1


Wing Commander 3

Zwischen diesen Bildern liegen vier Jahre: *Wing Commander 1* (links) bietet noch pixelige Bitmapgrafik, ab Teil 3 (rechts) setzt Chris Roberts auf geradezu irrwitzig viele Videosequenzen.


Privateer | Wing Commander Arena

Privateer (links) orientiert sich 1993 am Weltraum-Klassiker *Elite*, der Xbox-360-Ableger *Arena* (rechts) bietet indes ebenso simple wie langweilige Dogfight-Action.

WIZARDRY

Wie verhext: Das traurige Schicksal eines Fantasy-Urgesteins

Was war das gleich noch mal?
Sir-Tech (benannt nach seinem Mitbegründer Norman Sirotek) veröffentlicht 1980 ein Datenbankprogramm namens Info-Tree. Viel wichtiger ist aber das zweite Projekt der Firma, ein Rollenspiel namens *Wizardry*, das 1981 sofort zum Genre-Hit wird und eine schier endlose Serie an Fortsetzungen nach sich zieht. Im Fantasy-verrückten Japan kommen zudem Umsetzungen und Ableger für alle möglichen Konsolen auf den Markt – vom Game Boy bis hin zur PS2.

Warum ging es nicht weiter?
Wizardry 8 ist 2001 der Abgesang der einst so erfolgreichen Reihe. Trotz guter Kritiken kann das Spiel den Bankrott von Sir-Tech nicht mehr abwenden. Und Sony Online Entertainment scheitert 2013 mit *Wizardry Online*, einem MMORPG – die Server werden nur 18 Monate nach Release deaktiviert.

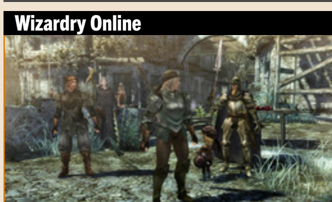
Wie stehen die Comeback-Chancen?
Der Name *Wizardry* lebt wohl weiter – und sei es nur als Verkaufsargument für irgendwelche obskuren, exklusiv in Japan erhältlichen Konsolentitel. Die Tugenden der Serie sind aber offenbar nicht mehr angesagt, der Rollenspiel-Markt mit Spielen wie *The Witcher* und *Dragon Age* gesättigt. Anders ist es nicht zu erklären, dass *Shaker*, ein Crowdfunding-Projekt der *Wizardry*-Entwickler Brenda Brathwaite und Tom Hall, so erbärmlich baden ging.

Wizardry 1 | **Wizardry 8**

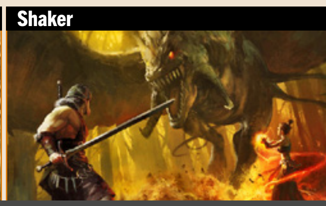


Der Anfang und das Ende der *Wizardry*-Hauptserie: 1981 – und damit parallel zu *Ultima* – erscheint Teil 1 (links), zwanzig Jahre später dann die starke achte Episode (rechts).

Wizardry Online



Shaker



Reaktivierung misslungen: Die Server von *Wizardry Online* (links) sind schon längst wieder abgeschaltet, das Crowdfunding-Projekt *Shaker* (rechts) verfehlte sein Finanzierungsziel deutlich.

MANCHMAL KOMMEN SIE WIEDER ...

Wenn verloren geglaubte Serien ihr überraschendes Comeback feiern

Spätestens seit der Rückkehr des Doping-Münchhausens Lance Armstrong wissen wir: Comebacks sind nicht immer eine gute Idee! Und doch gibt es (vor allem in der Spielebranche) auch positive Beispiele. Wer hätte beispielsweise gedacht, dass Eidos Montreal die altehrwürdige *Deus Ex*-Reihe mit *Human Revolution* nicht nur wiederbelebt, sondern dem Kultstatus der Serie auch inhaltlich gerecht wird. Ein Coup, der bei *Thief* leider misslang – das Reboot von 2014 war zwar ordentlich, konnte jedoch Fans wie Kritiker nur bedingt begeistern. Dass viele verloren geglaubte Marken aktuell wieder ins Rampenlicht rücken, liegt vor allem am Crowdfunding-Trend: Mit Fan-Unterstützung wollen zahlreiche Entwickler ihre einstigen Erfolge fortsetzen. So schaffte es Brian Fargo doch tatsächlich, (ganze 26 Jahre nach Teil 1!), ein Sequel zu seinem Endzeit-Rollenspiel *Wasteland* auf den Markt zu bringen. Und auch die Fortsetzung der Untergrund-Fliegerei *Descent* knackte im vergangenen April ihr Finanzierungsziel von 600.000 US-Dollar. Die zentrale Frage bei einem solchen Comeback ist jedoch stets die: Wer besitzt die Rechte an der jeweiligen Reihe? Schließlich kann nicht jeder *System Shock*-Fan einfach eine neue Episode seiner Lieblingsserie entwickeln, nur weil er gerade Zeit und Lust dazu hat. Dementsprechend ist auch die aktuelle Wiederauferstehung von *King's Quest* (Release: Ende Juli) nur möglich, weil Lizenzinhaber Activision dem Adventure-Klassiker von gestern eine neue Chance gab. Und das grandiose *XCOM: Enemy Unknown* haben wir der Tatsache zu verdanken, dass 2K Games die Lizenz bereits 2005 von Atari erwarb. Die Mutter aller Comebacks ist aber mit Sicherheit der Release von *Duke Nukem Forever*: 14 Jahre nach seiner Ankündigung (und gefühlte 124 Verschiebungen später) kam der Shooter um den blonden Macho tatsächlich noch auf den Markt – und enttäuschte auf ganzer Linie. Na ja, wie eingangs erwähnt, so eine Rückkehr muss nicht unbedingt glorreich sein ...

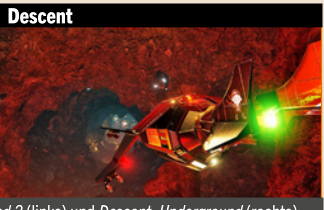
Wolfenstein | **Doom**

Bethesda lässt die Marken seiner Shooter-Schmiede id Software wieder neu aufleben: Sowohl *Wolfenstein* (links) als auch *Doom* (rechts) sollen nicht nur Serien-Veteranen, sondern auch Neueinsteiger begeistern.

Wasteland 2

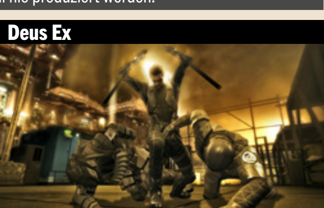


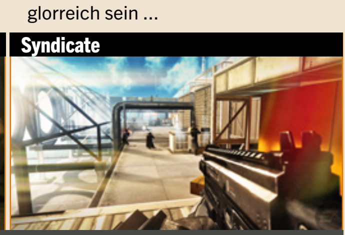
Descent



Klassiker-Comebacks dank Crowdfunding: *Wasteland 2* (links) und *Descent: Underground* (rechts) wären ohne eine Finanzspritze seitens der Fans wohl nie produziert worden.

XCOM | **Deus Ex** | **Syndicate**





Zwei gefeierte Rückkehrer und ein Flop: Während *XCOM: Enemy Unknown* (links) und *Deus Ex: Human Revolution* (Mitte) für Jubelstürme sorgten, kam das 2012er-Reboot von *Syndicate* als Shooter (rechts) nur mäßig an.

Stefan Weiß

„Hin und wieder traut sich jemand an Neuauflagen."

Als mir Hersteller Wargaming (*World of Tanks*) auf der diesjährigen E3 hinter verschlossener Tür eine spielbare Alpha-Version von der Neuauflage zu *Master of Orion* zeigte, konnte ich mir ein Freudentränchen nicht verkneifen. Schön, dass so mancher Klassiker eben doch nicht ganz vergessen ist. Auch die Kickstarter-Plattform bietet für Reboot-Liebhaber Chancen, wie die Finanzierungserfolge für ein neues *Bard's Tale* oder für *Underworld Ascendant* erahnen lassen. Wer partout nicht auf seine geliebten Pixelahnen verzichten möchte, sollte immer mal einen Besuch bei Good Old Games einplanen, die eine wahre Fundgrube für PC-Oldies geworden ist.

Thorsten Küchler



„Hiermit starte ich meine Crowdfunding-Kampagne – für *Strike Commander 2*!"

Wir schreiben das Jahr 1993: Der 16-jährige Thorsten K. sitzt vor seinem 486er-Rechner und starrt gebannt auf den Vobis-Röhrenmonitor. Vor seinen Augen läuft ein interaktiver Film ab, eine Mischung aus Flugsimulation und Hollywood, aus rasanter Action und simpler Wirtschaftssimulation. Das Spiel heißt *Strike Commander*, ein Add-on namens *Speech Pack* integriert die rudimentäre, für damalige Verhältnisse aber geradezu epische Sprachausgabe. Und heute, ganze 22 Jahre später, gibt es immer noch keinen Nachfolger zu diesem Meilenstein der Software-Geschichte – eine Schande! Wenn der gute Herr Roberts also endlich mit seinem *Star Citizen* fertig ist, dann soll er gefälligst ein neues *Strike Commander* produzieren – sonst macht das der Herr Küchler eben selber, via Kickstarter.

Von: Felix Schütz

Einzigartig, stylish und oftmals unterschätzt: Monoliths Ausnahme-Shooter in einer Welt der Bits und Bytes.

REPLAY

Tron 2.0



Mit der Stabwaffe schleichen wir uns an feindliche Wächterprogramme heran und schalten sie unauffällig aus.



Die Lightcycle-Motorradrennen dürfen natürlich nicht fehlen – sie sind ein Markenzeichen von *Tron*!



Während wir eine alte CPU von innen übertakten, werden wir von alten Ressourcenfressern attackiert.

Ein Klick, ein müder Tastendruck – schon ist die Festplatte formatiert, das Programm gelöscht, der Virenscanner in Betrieb. Was sonst so spannend aussieht wie Zähneputzen, ist in *Tron 2.0* die reinste Schau! Das Actionspiel von Monolith Productions (*F.E.A.R.*, *Mittelerde: Mordors Schatten*) entführt den Spieler in das Innenleben eines Computers – ein faszinierender und bis heute einzigartiger Trip in eine bunte, atmosphärische Cyber-Welt.

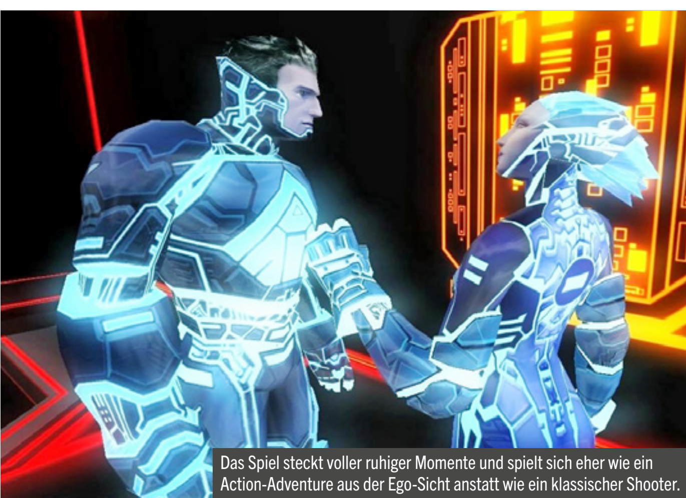
Seid gegrüßt, Programme!

Der zwölf Jahre alte Ego-Shooter verstand sich seinerzeit als Fortsetzung von Disneys Kultstreifen *Tron* (1982) – sogar das Skript stammt wieder von Steven Lisberger, der bereits den Kinoklassiker umgesetzt hatte. Dass Jahre später mit *Tron: Legacy* doch noch eine richtige Film-Fortsetzung folgen sollte, wusste damals natürlich niemand und das tut dem Spielspaß auch keinen Abbruch: In *Tron 2.0* übernimmt der Spieler die Rolle von Jet, dem Sohn von Alan Bradley, der im ersten Kinofilm eine Hauptrolle spielte. Durch ein Missgeschick wird Jet zu Spielbeginn digitalisiert und als mächtiger „User" in einen Hightech-Computer transferiert, wo er in futuristischer Gestalt dafür sorgen muss, dass das System nicht den Bach runtergeht. Erzählerisch spannend: Während Jet gerade im Computer um Kopf und Kragen kämpft, schaltet sich in der Realität eine finstere Firma ein, nimmt Jets Vater gefangen – und speist tödliche Spezialagenten in das System ein, um Jet auszuschalten und geheimen Programmcode zu stehlen.

Aus dem skurrilen Plot holen Monoliths Designer eine ganze Menge raus! Reichlich Cutscenes und Dialoge sorgen für eine hohe Story-Dichte und viele ruhige Momente, außerdem sind die Levels wunderbar abwechslungsreich geraten: So soll Jet etwa ein altes System destabilisieren, indem er die CPU übertaktet, außerdem muss er vor einem gigantischen Forma-



Gegner, die wir mit unserer Disc wegpusten, verabschieden sich mit einem coolen, befriedigenden Soundeffekt.



Das Spiel steckt voller ruhiger Momente und spielt sich eher wie ein Action-Adventure aus der Ego-Sicht anstatt wie ein klassischer Shooter.



Der Look des Kultfilms *Tron* (1982) wurde klasse im Spiel eingefangen und behutsam modernisiert.

Aus solchen Archivwürfeln extrahieren wir E-Mails, Sicherheitsschlüssel und wichtige Upgrades.

tierungsvorgang fliehen, aggressive Viren und Speicher fressende Programme bekämpfen, uralte Partitionen erkunden, Firewalls überlisten, Datenpakete abfangen und – typisch *Tron*! – an einem Videospiel teilnehmen, in dem er mithilfe eines Cyber-Bikes tödliche Rennen gegen andere Programme bestreitet. Im Grunde die Hightech-Action-Variante von *Snake*.

Bits, Bytes und Todesfälle

Die originellen Levels sind vollgepackt mit versteckten E-Mails, Upgrades und Boni. Um sie zu erreichen, müssen wir oft punktgenau über schwebende Blöcke springen – ein Fehltritt und wir erleben Jets Löschvorgang hautnah mit. Selten waren wir dankbarer für eine Quicksave-Funktion! Doch es lohnt sich, die teils frustigen Sprungeinlagen zu bewältigen, denn die Belohnungen können sich dank kleiner Rollenspielanleihen richtig sehen lassen: Jet steigt nämlich nicht nur im Laufe der Zeit im Level auf (stilecht durch eine Versionsnummer symbolisiert), sondern verfügt auch über ein Inventar. Dort kann er verschiedene Module einbauen, die sich in Qualität und Größe unterscheiden – ein roter Baustein verbraucht etwa drei der knapp bemessenen Felder, ein goldenes Modul dagegen nur eines. Die Suche nach immer besseren Modulen belohnt uns regelmäßig mit stärkeren Körperpanzern, effektiveren Scannern, einer Zoom-Funktion, mehr Sprungkraft und natürlich neuen Waffen. Trotz ihres abgefahrenen Designs ist das Knarrenangebot aber eher gewöhnlich, es gibt Shotguns, Scharfschützengewehre, stylische Maschinenpistolen, Viren-Granatwerfer und so weiter. Die coolste Waffe ist aber Jets Standardwerkzeug, eine kleine Disc, die er wie eine tödliche Frisbee auf Gegner schleudert und die dann automatisch zu ihm zurückkehrt. Außerdem kann Jet damit feindliche Discs in einer schnellen Schutzbewegung abblocken und dabei – sofern die richtigen Upgrades installiert sind – mächtige Energiestrahlen zurückwerfen. Cool!

Etwas enttäuschend fallen dagegen die Motorradrennen gegen KI-Gegner aus, das spielt sich oft unnötig zäh und uninspiriert – zum Glück sind diese Abschnitte aber so kurz, dass sie die gut 14 Stunden lange Story-Kampagne kaum runterziehen.

Faszinierende Atmosphäre

Der abgefahrene Grafikstil macht der Filmvorlage alle Ehre, dazu sorgt die LithTech-Triton-Engine für herrliche Levelgeometrie, satte Farben und schöne Leuchteffekte. Originalgetreue Soundeffekte und passende Elektro-Musik runden die ausgezeichnete Atmosphäre ab, die angenehm an den Kinoklassiker erinnert. Durch seinen eigenwilligen Look ist *Tron 2.0* außerdem erstaunlich gut gealtert – die Cyber-Optik war nicht nur vor zwölf Jahren richtig schick, sondern ist auch heute noch erträglich! Umso besser, dass *Tron 2.0* mittlerweile wieder über Plattformen wie Steam erhältlich ist und sich dank einer durchdachten Steuerung auch heute noch sehr gut anfühlt.

Tipp: Um den Multiplayer wieder in Gang zu bringen, gibt's einen inoffiziellen Patch 1.042. In jedem Fall sollte man aber die Killer-App-Mod installieren, denn sie fixt nicht nur diverse Bugs, sondern macht die Steam-Version onlinefähig und fügt Unterstützung für moderne Auflösungen (z. B. 1.920 x 1.080) hinzu. Mehr Infos und Download-Links gibt's im englischsprachigen Guide: http://tinyurl.com/omyfcxn ❑

TESTURTEIL Tron 2.0

ENTWICKLER Monolith
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 2, Netzwerk: 16, 1 Sp./Packung

86

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 1.500

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA

- + Außergewöhnliche Musik & Grafik
- + Geniale Atmosphäre
- + Durchdachtes Erfahrungssytem
- − Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- − Lichtrennen machen kaum Spaß

Kategorie	Wertung
GRAFIK	86%
SOUND	91%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	80%

Das Testergebnis: So haben wir *Tron 2.0* vor zwölf Jahren in der PC Games Ausgabe 10/03 bewertet.

Ein Hauch von Rollenspiel: Im ringförmigen Inventar setzen wir unsere gesammelten Upgrades ein.

USER SCHÜTZ ERKLÄRT

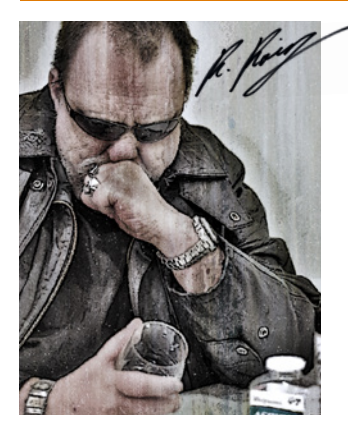
„Elektro-Rausch in saucooler Cyber-Welt. Auch heute noch erstaunlich gut!"

Als Fan des Originalfilms war *Tron 2.0* für mich damals eine richtig dicke Überraschung: Die Entwickler haben nicht nur die einzigartige Atmosphäre und den abgefahrenen Look des Streifens prima eingefangen, auch die Geschichte wird vernünftig weitergesponnen – das kann ich nun wirklich nicht von jedem Lizenzspiel behaupten. Zum Glück überzeugen aber auch die inneren Werte: Viele der abwechslungsreichen Levels und verrückten Ideen blieben mir selbst nach 12 Jahren gut im Gedächtnis, darunter die Flucht vor einem Formatierungsvorgang, der Bosskampf gegen ein Seeker-Datenmonster oder der Besuch in der stylishen Progress-Bar! Da stören mich auch der knackige Schwierigkeitsgrad und die nervigen Sprungpassagen nicht wirklich, denn dafür entschädigt ja das clevere, motivierende Upgrade-System mehr als genug. Schade, dass Disney die Marke heute nur noch halbherzig betreut – aus *Tron* könnte man doch noch so viel machen!

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Hinter meinem kleinen Reihenhäuschen liegt mein ebenso kleiner Garten. Hier könnte ich wunderbar mit Mutter Natur im Einklang leben und entspannen. So viel zur Theorie. Die Praxis ist dann leider doch nicht ganz so harmonisch."

Efeu an der Hauswand, Rosenbüsche am Gartenzaun, ein Pflaumenbaum mit einer Bank darunter, Erd- und Himbeeren, ein paar Stöcke mit Chilis – ein friedlicher Anblick. Doch der Schein trügt. Unter der Oberfläche lauert etwas Aufwühlendes, Dunkles, Schwarzes!
Die Rede ist von Paul, den ich auch gerne „das Arschloch" nenne. Bei Paul handelt es sich um einen kräftigen, gesunden Maulwurfsrüden, der mein Gärtchen zu seinem Refugium erkoren hat. Anfänglich war das kein Problem und ich beobachtete belustigt seine Anstrengungen, sein Revier mit drolligen, kleinen Hügeln zu verzieren. Eines Tages war jedoch Schluss mit lustig. Und zwar genau an dem Tag, an dem ich mir den Knöchel verstauchte, weil ein Teil meiner Terrasse nachgegeben hat, infolge paulscher Unterminierung. Da ich vorhatte, auch künftig hier zu grillen, musste derartiges Tun unterbunden werden. So eine kleine Terrasse ist einfach nicht groß genug für uns beide. Die erste Lösung ist hier natürlich immer der Griff zum Gartenschlauch. Das kratzte Paul aber nicht sonderlich und ich vermute, dass er an sommerlichen Tagen in seinem unterirdischen Pool planschte und sich des Lebens freute. Hier mussten stärkere Geschütze aufgefahren werden!
Mutter Google empfahl mir hier den Einsatz von Buttersäure. Ich wusste gar nicht, dass Google so viel Humor hat! Paul hat die Buttersäure nicht im Geringsten gestört, aber bei mir wurden Besuche selten, weil mein Garten roch als hätten sich drei Elche und vier Löwen darin übergeben. Eine andere Methode, welche sich angeblich bewährt haben soll, sind Lebendfallen. Leider weigerte sich Paul standhaft, umquartiert zu werden, und auch eine Woche später blieben alle Fallen leer. Eine hat er sogar angefressen, um mir seine Verachtung zu zeigen. Meine Terrasse ist an einer zweiten Stelle eingebrochen. Dies war der Zeitpunkt, an dem ich eine Therapie begann, welche eine Mischung aus Ausdruckstanz und Urschrei darstellt. „Älterer, dicker Mann springt in verwahrlostem, stinkendem Garten laut schreiend hin und her" – so umschrieb Nachbars Töchterlein die Situation.
Jetzt war es an der Zeit, moderner Technik eine Chance zu geben. Ich orderte per Blitzversand drei Geräte, welche als „Maulwurfschreck" beschrieben wurden. Hierbei handelte es sich um Stangen, die man in das Erdreich steckt. Oben ist ein Aufsatz mit einer Solarzelle, die eine Elektronik mit Strom versorgt, welche in unregelmäßigen Abständen Vibrationen ins Erdreich abgibt. Maulwürfe sollen das hassen und fürderhin das Gebiet um den Schreck meiden. Das funktionierte auch. Paul kam eine Weile keinem der Maulwurfschrecker näher als zwei Zentimeter. wenn ich den kompletten Garten damit zugepflastert hätte, hätte ich vermutlich zumindest einen zeitlich begrenzten Erfolg erzielen können. Schon nach kurzer Zeit gewöhnte sich das Arschloch jedoch an die drei Dinger und ich vermute, dass er ab und zu sogar direkt darunter gräbt, um sich eine entspannende Rückenmassage verpassen zu lassen.
Ich gebe auf und überlasse ihm den Garten. Wie alt werden Maulwürfe eigentlich?

Spamedy



Leiden Sie an chronischen Geldmangel? Haben Sie zu wenig Erfolgerlebnisse? Das Thema Beziehung wunder Punkt?

WIR HABEN DIE LÖSUNG! Feng-Shui-Reichtumsring für Reichtum und Erfolg! Das Geheimniss ist Kraft der Worte nutzen! Viele tun es bereits! Lassen auch Sie den Reichtumsring für sich arbeiten. Im Feng Shui steht der Mittelfinger für Reichtum und Erfolg. Daher wird das Tragen eines geschlossenen Ringes am Mittelfinger empfohlen, damit "das Geld nicht durch die Finger rinnt". Innen sind die Worte "Erfolg" und "Reichtum" eingraviert. Worte beeinflussen laut der Forschungsarbeit von Dr. Masaru Emoto den Wasserhaushalt. Seien Sie dabei! Unser kostenloses Angebot gilt 48 Stunden:

Wenn Worte den Wasserhaushalt beeinflussen, müsste sich – dank meines Berufes – ja so eine Art Wellenbad in meinem Inneren befinden. Spontan wollte ich dieser Firma (?) den angesprochenen Mittelfinger zeigen, aber hey – das Angebot ist kostenlos! Sollten sich in der nächsten Ausgabe also drei leere Seiten hier befinden, habe ich mir eine Insel in der Karibik gekauft, sitze in meinem Sessel aus feinstem Froschleder und denke ab und zu an Arbeit, während sich die Tänzerinnen umziehen.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

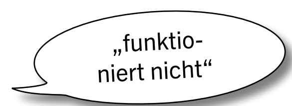
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Code

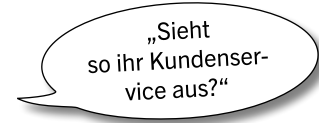


Ich habe diesen Code eingegeben: E07D1-HH996-5AC1C doch der Code funktioniert nicht. Es wird mir dann gesagt das dieser Code nicht gültig sei. Kann ich bitte einen neuen Code bekommen?

Max

Ich bin ein alter Mann. Ich kann mir einfach nicht mehr jeden Code merken, den wir abgedruckt haben. Auch mit meiner Hellseherei hatte ich bisher nur eher bescheidene Erfolge vorzuweisen. Was ich dir hier so wortreich kundtun möchte, ist, dass ich schon wissen müsste, um welchen Code es sich eigentlich handelt.

Code reload



Willst du mich verarschen? Wozu hab ich denn an die PC Games geschrieben? Da sollte es doch klar sein das ich den Code aus der PC Games meine und nicht aus der Micky maus. Sieht so ihr Kundenservice aus? Hinhalten statt eine Lösung bieten!

Max

Irgendwie habe ich das Gefühl, dass wir uns bei dieser Diskussion im Kreis drehen. Ich gehe aber davon aus, dass du mit ganz wenig Nachdenken selbst darauf kommst, wo dein Denkfehler liegt. Als kleiner Hinweis mag dienen, dass ich keineswegs angefragt habe, woher der Code stammte, sondern wie er heißt. Okay – Freischaltcode, oder Aktivierungscode. Aber das wär' ja nur der Vorname. Der Nachname wäre hilfreich gewesen. Wenn du dir jetzt noch bildlich vorstellst, wie jemand an einer Tastatur kaut, hast du übrigens auch eine ziemlich genaue Vorstellung davon, wie momentan unser Kundenservice aussieht.

Beschwerde

„wohin soll das ganze führen?“

Schämt ihr euch Bauernzigeuner nicht, wenn ihr gegen das türkische Volk hetzt? Ich lese euch seit 2006 und da konnte ich öfters eure rassistische Haltung und feindseelige Haltung gegenüber den Türken auf eure Seite und im Heft beobachten. Als wäre es bei euch mittlerweile ein normaler Zustand und Selbstverständlichkeit, wenn man gegen die Türkei und Türken hetzt! Wenn ihr schon durch rassistische Hetze gegen die Türkei und gegen den Türken austeilt, aufgrund eurer Paranoia und niederwertigkeit im Charakter und Mentalität, wahrscheinlich hervorgerufen durch bestimmte genetische Veranlagungsmuster, dann müsst ihr auch einstecken können. Ist es das was ihr wollt, immer mehr auseinanderdriften und auseinanderleben? Ist es das, dass immer mehr Türken Hass gegenüber euch Primitivlingen spüren, wohin soll das ganze führen? Ich sage euch, ihr werdet letztendlich den Kürzeren ziehen! Dieses Heft ist nichts weiter als gedeutsches Dreck, Gedeutscht hat bei uns Türken die Bedeutung, Verleumdung, Lügen, Unwahrheit und Verdrehung von Tatsachen!

Algin

Mir persönlich ist es wurst (bayrischer Ausdruck für „egal“, nur kräftiger) woher jemand kommt, so lange dieser Ort über Wasser liegt, da es ansonsten naturbedingt zu Kommunikationsschwierigkeiten kommen könnte, weil ich in der Zeichensprache der Taucher nur das Zeichen für „Vorsicht, Hai“ kenne. Das Zeichen für „Vorsicht, weißer Hai“ geht übrigens ganz genauso, nur dass man dabei ganz blass im Gesicht ist! Ich kenne meine Kollegen lange genug, um zu wissen, dass sie genauso denken, was sich natürlich auf die Herkunft unserer Leser, nicht auf die Zeichensprache der Taucher bezieht. Diesen Schmarrn habe ich nur eingeschoben, damit ich mich zurückhalte, diese E-Mail allzu ernsthaft zu beantworten. Aber egal. Hilfreich wäre es gewesen, wenn du einige Beispiele für deinen Unmut genannt hättest. Ich habe nie in unseren Heften oder auf unserer Seite etwas gelesen, was auch nur ansatzweise mit so vielen Beleidigungen gespickt gewesen wäre wie deine Epistel. Aus diesen Gründen verspüre ich auch nicht die geringste Lust, noch näher darauf einzugehen. So ernst nehme ich es nicht. Kann mir einer unserer Leser verraten, wie das Zeichen für „Vorsicht, zwei weiße Haie“ ist?

Duden



Sehr geehrter Herr Rosshirt – lieber Rainer!

Ich schreibe Dir nun, was längst überfällig war, um Dich darüber in Kenntnis zu setzen, dass wir Deinen Eingang in die Geschichte planen. Genauer: wir beantragen die Aufnahme des Begriffs des „rosshirtens“ in den Duden. „rosshirten“, schwaches Verb, auch „das Rosshirten“, meist verwendet als „Ich gehe jetzt mal rosshirten“ oder auch bildlich „Ich geh mal den Herrn Rosshirt besuchen“. Verwendbar im weiteren Sinn in Form von Redewendungen und Gemeinplätzen: „Das kannst du halten wie der Herr Rosshirt“, „Wer rosshirtet, sündigt nicht“ u.a. Auch Dein Eingang ins deutsche Liedgut wäre denkbar: „Im Märzen der Rosshirt die Rösslein einspannt ...“ Aber wir schweifen von der ursprünglichen, der gewachsenen Bedeutung des Begriffs ab: Als ich meinen Mann kennenlernte, lernte ich auch die schöne Tradition des PC-Games-auf-dem-Klo-Lesens kennen und weil man als Frau (wenigstens zu Beginn einer Beziehung) nicht sagt „ich geh jetzt kacken“, wurde der Begriff des rosshirtens geboren. Das klingt wesentlich eleganter und suggeriert dank Deiner erstklassigen Rezepte auch, dass sich die gute Hausfrau auch in den wenigen Minuten, die ihr ganz allein gehören, ganz im Sinne ihrer Familie fortbildet. Nebenbei erfährt man auch weitere nützliche Dinge, wie z.B. dass gefühlte 80 % der Jugendlichen unter einer gravierenden Lese- und Rechtschreibschwäche leiden (gegen die es leider bislang keinen Impfstoff gibt, obwohl sie sich ähnlich virulent zeigt wie Lippenherpes und viel gefährlicher ist).

Mittlerweile sind einige Jahre vergangen, wir haben geheiratet und vor Kurzem einen Sohn bekommen. Dieser nutzt aktuell noch die Vorzüge der allzeit verfügbaren Windel, aber auch er wird sich eines Tages aufmachen zum Lokus mit den Worten „ich geh jetzt rosshirten!“ in Erwartung einer neuen Ausgabe von Rossis Rumpelkammer.

Naaaaaa, freust Du Dich? Wir hoffen, Du bleibst uns noch lange erhalten!

Beste Grüße, Helena

Vielen Dank für deine freundlichen Worte und die dann doch etwas zweifelhafte Ehre, mit dem Begriff „rosshirten“ in den Duden einzugehen. Ach, wie gerne hätt'

ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

The Diviner Keyboard

Ob man will oder nicht – um eine Tastatur kommt man nicht herum. Zum Glück gibt es davon eine schier unüberschaubare Anzahl, unzählige Modelle, alle Preisklassen und Ausführungen. Allerdings haben fast alle Tastaturen etwas gemeinsam – sie sehen langweilig aus und sind nicht sonderlich dekorativ. Muss das sein? Natürlich nicht. „The Diviner Keyboard“ wurde aus edlen Materialen per Hand gefertigt. Obwohl sie wie eine Antiquität aussieht, werkelt im Inneren moderne Technik von Cherry. Wenn König Ludwig noch leben würde, hätte er bestimmt einen Computer in Neuschwanstein, an dem diese Tastatur hängen würde.

http://www.amazon.com



Bildquelle: Amazon

ich mir gewünscht, dass dieser Begriff etwas anderes umschreiben würde. Frauen rosshirten (sie becircen, umgarnen, verführen) wäre schön gewesen. Aber auch das Konto rosshirten (mit reichlich Frischgeld befüllen) hätte mir gefallen, wobei dies allerdings fast so unwahrscheinlich ist wie die Version mit den Frauen. Auch ein Essen rosshirten (in kurzer Zeit und mit wenig Werkzeug herstellen) würde ich akzeptieren. An der Tankstelle rosshirten (bekanntlich kann ich meine Autos nie volltanken, solange der Motor noch läuft) für die widerwillige Überlassung mittlerer Einkommen zwecks Betankung, das wäre einleuchtend. Aber nein, es muss ja ausgerechnet für einsame Verrichtungen an abgeschiedenen Orten stehen. Frustrierend ist das schon. Ich habe keine Ahnung mehr, wie das alles angefangen hat, aber ich bin mir sicher, würde man eine Umfrage in Deutschland starten, welcher Autor am meisten auf Toilettensitzen gelesen wird, brächte mir das einen Eintrag in das Guinness-Buch der Rekorde ein. Falls damit auch ein Pokal verbunden wäre – auf dem Fensterbrett meines Klos steht noch nichts bisher.

Aber vielleicht sehe ich alles ja nur zu verbissen und sollte das Beste daraus machen. Ich könnte eigentlich einen Toilettensitz herstellen. Extra weich und bequem, mit Armlehne, Duftspray, selbstreinigend und beheizbar, dessen Verpackung stets ein Gutschein für ein Abo der PC Games beiliegt. Vielleicht könnte ich dann sogar mein Konto rosshirten?

Bewerbung



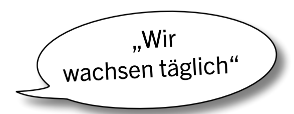
Hallo

mein Name ist Daniel ich wollte mich bewerben habe ihr magerzin schon seit der 3 ausgaben ich bin auch leidenschaftlicher gamer bin gut in text und wollte mal anfragen ob sie noch jemanden ich freue mich auf eine Antwort

mfg Daniel

Öhm … äh … momentan suchen wir leider keine neuen Kollegen. Wenn sich die Situation ändert, teilen wir Ihnen dies mit. Rufen Sie uns nicht an – wir rufen Sie an.

Sponsoring



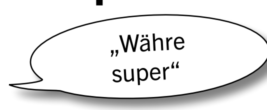
Hallo PC GAMES-Team

Ich möchte sie hiermit gerne Anfragen, ob sie bereit wären für ein Sponsoring meiner Facebook-Seite. Auf der Seite geht es Rund um GTA V und habe auch zukünftig vor, auch andere Spiele einzubeziehn. Wir wachsen täglich und sind mommentan knapp über 640 Liker auf der Seite. Vorgestellt als Sponsoring habe ich mir eine PS4 oder einen Gaming-PC als Hauptpreis. Weitere Preise habe ich mir keine Gedanken gemacht. Selbstverständlich markieren wir PCG auf der Seite und hoffe, dass wir eine positive Antwort erhalten. Als Anhang, haben wir Infos über die Facebook-Seite.

In Greetings: Lenny

Nicht dass etwas gegen Sponsoring sprechen würde, aber ein kompletter PC für eine Seite mit 640 regelmäßigen (?) Besuchern, erscheint mir dann doch etwas übertrieben. Sponsoring bedeutet keineswegs, das Geld mit beiden Händen aus dem Fenster zu werfen! Wenn wir als Sponsor tätig werden („wir“ steht natürlich für den Verlag, nicht für den Pluralis Majestatis), dann suchen wir uns die Partner sehr genau aus. Ich fürchte, der Verlag scheidet somit für dich aus. Ich persönlich würde dich allerdings gerne unterstützen und zwar mit etwas, was du wirklich gut gebrauchen könnest – einem Duden.

Rezepte



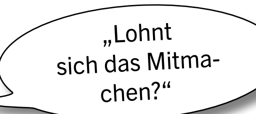
Hallo Rainer,

Durch deine Rezepte hab ich jetzt auch mal das Kochen versucht und auch schon paar Erfolge erzielt. Leider habe ich nicht mehr alle Ausgaben der PC Games, viele sind meinem Umzug zum Opfer gefallen. Darum die Frage: Gibt's eine Möglichkeit, deine ganzen Rezepte irgendwo nachzulesen? Währe super, da ich gerne noch einige davon testen würde.

Mit freundlichem Gruß: Matthias

Nicht alle, aber sehr viele Rezepte kann man im Forum auf pcgames.de nachlesen. Apropos lesen: Wenn du den Kasten mit den Rezepten zu Ende gelesen hättest, wäre dir dort eventuell auch genau dieser Hinweis aufgefallen, den wir dort schon seit Langem drucken. Und vielleicht gibt es die Rezepte ja auch irgendwann einmal in gesammelter Form außerhalb des Forums. Wer kann das schon wissen?

Gewinnspiel



Hallo Rainer,

mich würde es wirklich interessieren, welches tolle Spielepaket es beim monatlichen Kollegenraten denn nun wirklich zu gewinnen gibt. Lohnt sich das Mitmachen?

Beste Grüße: Sam

Ob sich das lohnt, ist fast schon eine philosophische Frage, deren Beantwortung diesen Rahmen sprengen würde. Sieh es anders: Was hast du zu verlieren? So eine E-Mail ist quasi ja kostenlos. Und was es zu gewinnen gibt, hängt immer davon ab, was ich in letzter Zeit so bei den Kollegen abstauben konnte. Das können aktuelle oder uralte Spiele sein, allerlei Plunder, Tand und Werbeartikel, auch Filme auf DVD habe ich schon verschickt. Vom Wert her liegen die Gewinne stets zwischen unbezahlbar und toter Fliege.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.


Joshua im knappen Outfit,


René im coolen Outfit,


und Lothar im minimalistischen Outfit.

Rossis Speisekammer

Heute: Spaghetti mit Käsesauce

Wir brauchen:

- 500 g Spaghetti
- 2 fein gehackte Knoblauchzehen
- Olivenöl
- eine halbe Packung Frischkäse mit Kräutern
- 2 Becher Sahne
- 100g geriebener Gouda
- Instant-Gemüsebrühe
- Parmesan
- bei Bedarf noch Chili und Muskat

Foto: Fotolia / © Silvia Bogdanski

In reichlich Salzwasser kochen wir zuerst die Spaghetti al dente. In einem kleinen Topf oder einer Pfanne braten wir den Knoblauch mit etwas Olivenöl leicht an. Jetzt geben wir den Frischkäse sowie die Sahne dazu und verrühren alles zu einer homogenen Soße. Bitte aufpassen, dass die Soße nicht kocht, sondern nur sehr heiß wird. Der geriebene Gouda kommt auch hinein – er soll noch schmelzen. Mit Pfeffer, Salz und etwas vom Pulver der Gemüsebrühe würzen. Wer mag, ein wenig Chilipulver und geriebene Muskatnuss passen hervorragend dazu, können aber auch weggelassen werden. Die Soße auf den Spaghetti verteilen und mit geriebenem Parmesan bestreuen. Das war es dann auch schon. Geht fix, ist preiswert und sehr lecker.

Wer es gerne herzhafter mag, lässt einfach das Olivenöl weg und brät stattdessen eine Handvoll durchwachsenen Speck in kleinen Würfeln an. Wenn die anfangen, knusprig zu werden, ganz normal mit dem Rezept fortfahren.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

Juli 2005

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Abgaben



▶ Remedy Entertainment, die Entwickler von *Max Payne*, zeigten uns erste Bilder ihres spannenden Myster-Titels *Alan Wake*. Doch mit dieser Ankündigung begann auch eine lange, lange Wartezeit.

Taschenlampenspiele



Entwickler Remedy zeigte uns erstmals *Alan Wake*.

Es war ein spannender Moment, als die Türen des finnischen Entwicklerstudios von Remedy Entertainment für PC Games aufgingen. Die Macher von *Max Payne* arbeiten nämlich am liebsten in aller Abgeschiedenheit und ohne großen Presserummel. Im Falle von *Alan Wake* jedoch zeigte sich Remedy auskunftsfreudig und präsentierte uns erstes Material im heimischen Studio. Die gezeigte Kleinstadt Bright Falls und die darin spielende Geschichte sollte dem Spieler ein Gruselfeeling vermitteln, das einem Stephen-King-Roman würdig sei, so der Wunsch der Entwickler. Anstatt simpler Monsterballerei plante Remedy daher ein Spiel, in dem man sich mithilfe einer Taschenlampe gespenstische Schattenwesen vom Leib hält. Die Spielwelt, als Open World konzipiert, sollte mit realistischen Wettereffekten ausgestattet sein, mit simuliertem Regen, Sturm und Gewitter. Sogar das Wasser in der Bucht vor Bright Falls sollte sich gemäß des simulierten Windes im Spiel physikalisch korrekt bewegen. Soweit die Theorie von damals, brauchte es nämlich dann fast sieben Jahre, bis *Alan Wake* schließlich im Februar 2012 für PC erscheinen sollte. Xbox-360-Spieler durften ihren Helden Alan immerhin schon im Mai 2010 durch die stimmungsvollen Levels scheuchen. Von der zuvor angekündigten offenen Spielwelt blieb am Ende allerdings nichts mehr übrig, *Alan Wake* spielte sich ziemlich linear. Dafür bot es ein gut erzähltes Action-Abenteuer.



▲ Die ersten Bilder der Spielwelt, die Remedy uns zeigte, waren verblüffend schön.

Zusammen spielen

Koop-Spiele waren schon damals angesagt

Ob in *Evolve*, *Destiny* oder in *Borderlands: Pre-Sequel*: Gemeinsam mit guten Kumpels eine gepflegte Koop-Partie zu spielen, macht Laune. Und sozialverträglich ist das Ganze auch noch, wie eine aktuelle Studie der texanischen Tech-Universität besagt. Teamspieler, die gemeinsam agieren, zeigten in der Untersuchung signifikant weniger Aggressionsformen als Solospieler. Das wussten wir schon vor zehn Jahren, nicht umsonst widmeten wir uns dem damals als Trend bezeichneten Koop-Modus. Bei einer Umfrage mit 1.000 Lesern ermittelten wir, welche Koop-Highlights angesagt waren. Platz eins belegte *Diablo 2*, gefolgt von *Serious Sam*, *SWAT 4*, *Splinter Cell: Chaos Theory* und *Sacred*. Auf Rang 6 landete eine Koop-Mod für *Far Cry*. Die Plätze sieben bis zehn gingen an *Operation Flashpoint*, *Raven Shield*, *Half-Life* (Koop-Mod) und *Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*. Ein paar dieser Oldies machen sogar heute noch Spaß.

▼ Wissenschaftlicher Beweis: Koop-Spiele fördern soziales Verhalten positiv!

ScienceDaily
Your source for the latest research news

Health ▾ Physical/Tech ▾ Environment ▾ Society/Education ▾ Quirky ▾

from research organizations

Science News

Cooperative video game play elicits pro-social behavior, research finds

Date: May 6, 2015
Source: Texas Tech University
Summary: A new study examined aggressive behavior between subjects playing games cooperatively, competitively and by themselves. It seems playing video games cooperatively with others can lead to widespread benefits by making players think helpful behaviors are valuable and commonplace.



▶ Im actionreichen *Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* konnte man im Koop-Modus gemeinsam Saurons Schergen eins auf die Mütze geben.

Gangsta in da hood!

Rockstar brilliert mit *GTA San Andreas*!

Der farbige Antiheld Carl Johnson und die mit ihm verbundenen Geschichten im Gangstermilieu voller Banden sorgten bei uns für Begeisterung. Rund zehn Monate dauerte die Wartezeit, bis es die Konsolenfassung endlich auf den PC geschafft hatte. Neben dem unfassbar umfangreichen Spielinhalt bot Rockstar den Spielern mit *GTA San Andreas* auch reichlich Stoff zum Diskutieren. Denn mit seiner expliziten Darstellung krimineller Gewalt war *San Andreas* kein kindertaugliches Zuckerschlecken und obendrein mitunter bockschwer. Pressebefürworter und Fans bezeichnen es bis heute gerne als gesellschaftskritisches Abbild einer amerikanischen Großstadt, während Gegner und Moralapostel es als plumpe, sinnlose und jugendgefährdende Gewaltorgie verdammen.

Entwickler: Rockstar
Studionote: Sehr gut
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Drei riesige, frei begehbare Städte
- + Prägnante Charaktere, grandiose Dialoge
- + Phänomenal gute Sprachausgabe
- − Grafik nicht mehr auf dem aktuellen Stand
- − Übertrieben umständliche Flugzeugsteuerun

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
93	Grafik	Befriedigend (7
	Sound	Sehr gut (96)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	- (-)

THOMAS WEISS

„Grand Theft Auto: San Andreas ist endlich da – und alle Spielspaßglocken bimmeln!“

San Andreas holt sich das Beste aus vielen Genres. Es ist umfangreich wie ein Rollenspiel, abwechslungsreich wie ein Ego-Shooter und es erzeugt das Geschwindigkeitsgefühl guter Rennspiele. Nicht auszudenken, was es für ein Spiel wäre, wenn die Grafik nicht im Schatten moderner 3D-Engines stehen würde. Am meisten haben mich die Zwischensequenzen verblüfft: Hier agieren die schrulligsten, boshaftesten und zugleich liebenswürdigsten Charaktere. Was die Dialogschreiber für Einfälle hatten: einfach fantastisch. Falls Sie noch Ihr Urlaubsziel 2005 suchen: Ich empfehle San Andreas, dahin geht's schon für rund 50 Euro.



Test der Superlative!

Wir testen *Battlefield 2* mit einem Dutzend Spieler.

Befragt man Fans ausgiebiger Multiplayer-Gefechte mit Militär-Szenario nach ihrem Lieblingstitel, fällt dabei oft der Titel *Battlefield 2*. Bis heute zählt der zweite Teil des Shooters als echter Meilenstein, der das Genre maßgeblich beeinflusste. Einen Meilenstein in der Geschichte von PC Games stellte mit Sicherheit auch der Test des Spiels dar. Um den Kern von *Battlefield 2* – den Multiplayermodus – handfest bewerten zu können, bestand unser Test-Team aus insgesamt 12 Personen. Außer Redakteuren waren dabei Praktikanten und spielbegeisterte Layouter mit am Start, um sich im Netzwerk heiße Gefechte zu liefern. Electronic Arts richtete obendrein sogar einen Online-Testserver für die Fachpresse ein. So konnten wir im Testverlauf auch Erfahrungen in Matches mit 32 Spielern sammeln.



Die Gefechte in *Battlefield 2* waren eine Wucht.

PC Games GOLD AWARD 91 08/2005

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Illusions CE
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/64
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 1.000 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 2.000 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Hervorragendes Balancing
- + Motivierendes Ranglistensystem
- + Gelungener Commander
- + Atemberaubende Grafik
- − Artillerie zu stark, nur ein Spielmodus

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
91	Grafik	Sehr gut (90)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (89)
	Einzelspieler	Mangelhaft (50)

Schrott des Monats

Dungeon Lords enttäuscht RPG-Fans!

Von Rollenspielaltmeister David W. Bradley war man bis dato eigentlich nur Gutes gewohnt. Seine *Wizardry*-Spiele waren legendär und beliebt. So waren wir voll freudiger Erwartung, als Bradley mit *Dungeon Lords* ein modernes Action-Rollenspiel schaffen wollte. Leider kam es zur abgrundtiefen Ernüchterung. Tester Thomas Weiß beschrieb den desaströsen Zustand des Spiels mit treffenden Worten: „Nur das Handbuch ist fertig geworden. Ein Patch, der alle Bugs und Abstürze beseitigt, wäre nur der Anfang. Dann müsste noch die Spielwelt gestrafft werden, die aktuell so lieblos wirkt, dass man einen Zufallsgenerator als Designer vermutet.“ Anstatt gehaltvoller Rollenspielquests haute *Dungeon Lords* dem Spieler massenhaft Gegner um die Ohren, so wurde inhaltliche Leere schlicht kaschiert. Zudem war das Kampfsystem erschreckend simpel und anspruchslos. Ödes Dauergeklicke quälte uns Stunde um Stunde beim Test. Immerhin zeigte sich das im Spiel enthaltene Charaktersystem halbwegs solide. *Dungeon Lords* war das perfekte Beispiel dafür, wie unklug es ist, Spiele nur aufgrund eines Terminplans zu veröffentlichen.



▲ *Dungeon Lords* war leider von vorne bis hinten unfertig und hoffnungslos verbuggt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Heuristic Park
Studionote: –
Publisher: dtp/Crimson Cow
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 8/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Ausgeklügeltes Fähigkeitensystem
- + Einwandfreie, umfangreiche Sprachausgabe
- − Leblose Welt, in der man sich oft verirrt
- − Etliche Bugs stören den Spielablauf
- − Liebloses Städte- und Dungeon-Design



PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
55	Grafik	Ausreichend (65)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Mangelhaft (50)
	Mehrspieler	Ausreichend (66)

DER ALTERNATE Gamescom PC

Für alle die mit Haut und Haaren dabei sind!



999,–

ALTERNATE Gamescom 2K15 PC W10-64

- Intel® Core™ i5-4460 CPU (3,2 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 970
- 8 GB DDR3-1600 (PC3-12800) RAM • 120-GB-SSD, 1000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • Windows 10 64-Bit (OEM)

S7IXAT





99,90

CM Storm QuickFire Rapid I

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate • USB
- **auch mit MX-Red-Tastenschalter erhältlich**

NTZV2Z





27,99

Sharkoon Skiller PRO

- blau beleuchtete Gaming-Tatatur
- Anti-Ghosting, beleuchtet, Rubberdome
- Multi-Key-Rollover-Unterstützung
- 3 unterschiedliche Profile, On-Board Speicher
- USB

NTZS59



359,–

Intel® Core™ i7-4790K

- Sockel-1150-Prozessor • Haswell-Refresh
- 4x 4.000 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 8 MB SmartCache
- Intel® HD 4600 Grafikkern

HW7I27



129,90

Corsair Gaming STRAFE Cherry MX Red

- USB-Tastatur • Cherry MX-Tastenschalter
- dynamische Hintergrundbeleuchtung (rot)
- jede Taste individuell programmierbar
- USB-Passthrough-Anschluss

NTZVV606

GIGABYTE



239,90

GIGABYTE GeForce 4GB GTX 960 OC WF2

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1241 MHz Chiptakt (Boost: 1304 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.024 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI
- PCIe 3.0 x16

JEXY0A11







369,–

EVGA GeForce GTX 970 ACX 2.0 SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1165 MHz (Boost: 1317 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1664 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- NVENC H.264-Video-Engine
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A18

GIGABYTE



749,–

GIGABYTE GeForce GTX 980 Ti G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1190 MHz Chiptakt (Boost: 1291 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0A01

msi

789,–

MSI GeForce GTX980 Ti Gaming 6G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1178 MHz Chiptakt (Boost: 1279 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,1 GHz)
- 2816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXN0A01



369,–

MSI AMD Radeon R9 390 Gaming 8G

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 390
- 1060 MHz Chiptakt
- 8 GB GDDR5-RAM (6,1 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI
- PCIe 3.0 x16

JFXN0B01

SAPPHIRE



619,–

Sapphire 4GB HBM R9 FURY

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 FURY
- 1000 MHz Chiptakt
- 4 GB HBM-RAM (4.096 bit Speicherinterface)
- 3584 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI • PCIe 3.0 x16

JEXS0B03





539,–

MSI X99A GODLIKE GAMING X99

- ATX-Mainboard • Sockel LGA 2011-3
- Intel® X99 Express • 2x Gigabit-LAN
- 6x USB 3.1 • HD-Sound
- 8x DDR4-RAM • Turbo M.2, 10x SATA 6Gb/s, 5x PCIe 3.0 x16

GMEM34

GIGABYTE



139,90

GIGABYTE GA-Z97X-UD3H

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • M.2, SATAe, 6x SATA 6Gb/s, 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, PCI

GWEG33



Eizo FORIS FS2434-BK

- LED-Monitor • 60 cm (23,8") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 4,9 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 1.000:1 • 60 Hz • Energieklasse: B
- Helligkeit: 250 cd/m² • höhenverstellbar
- 2x HDMI, DVI-D (HDCP), 2+1x USB 3.0, Audio

V5LE80



Iiyama ProLite B2888UHSU-B1

- LED-Monitor • 70,85 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 300 cd/m² • höhenverstellbar
- Energieklasse: C • 2x DisplayPort, 2x HDMI, DVI-D (HDCP), VGA, Audio

V6LI40

ALTERNATE @ gamescom

Fokuspartner

BALLISTIX

Besucht uns vom 05.08. bis 09.08. in Halle 10.1 Stand D070

Interessante Promos und Gewinnspiele!



Samsung S32E590CS LED

- LCD-Monitor • 81,28 cm (32") Bilddiagonale
- 1.920x1080 Pixel • 4 ms Reaktionszeit (grau zu grau) • Kontrast: 3.000:1
- Helligkeit: 350 cd/m² • Energieklasse: B
- 2x HDMI, DisplayPort

V7LU24



Acer Predator XB270HUbprz
NVIDIA® G-SYNC™

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel (WQHD)
- 4 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m²
- höhenverstellbar • Pivot • DisplayPort, USB 3.0

V6LA0018

AeroCool

66,90

Aerocool Aero-1000

- Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5" oder 2,5", 2x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x Audio • Window-Kit
- für Mainboard bis ATX-Bauform
- inkl. drei Lüfter

TQXRF021



Sharkoon S28 Window

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform
- inkl. zwei Lüfter

TQXSJ2

BALLISTIX

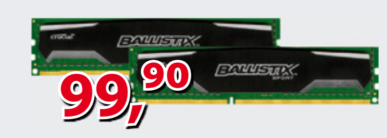


Crucial CT250BX100SSD1 250 GB

- Solid-State-Drive • „CT250BX100SSD1"
- 250 GB Kapazität
- 535 MB/s lesen • 370 MB/s schreiben
- 87.000/70.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCQ

BALLISTIX



Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „BBLS2CP8G3D1609DS1S00"
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timings: 9-9-9-24 • Kit: 2x 8 GB

IEIFC7J1



Creative Sound Blaster Z

- Soundkarte • 6 Kanäle (5.1)
- SBX Pro Studio-Technologien, CrystalVoice-Technologie für Sprachoptimierung
- 4x Line-Out, Line-In/Mikrofon, Optisch-Out / -In
- PCI-Express (x1)

KK#C6L



Sharkoon WPM700 Bronze

- Netzteil • 700 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN7S16

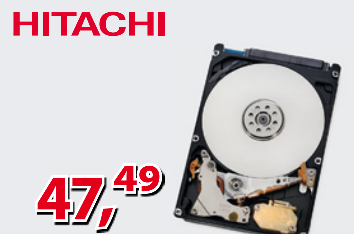
WD

77,90

Western Digital Black 1 TB

- Interne Festplatte • „WD1003FZEX"
- 1 TB Kapazität • 64 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- NoTouch-Rampload-Technologie, Doppelprozessor

AEBW64



Hitachi Travelstar 5K1000 1 TB

- Interne Festplatte • „HTS541010A9E680"
- 1 TB Kapazität • 8 MB Cache • 5.400 U/min
- 12 ms (Lesen) • 2,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

AABIL0





Seite 96

Anhand einer Vorabversion überprüfen wir die Spieleperformance des Windows-8-Nachfolgers und stellen Neuerungen vor.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT – DAS DESASTER DER PC-VERSION



Frank Stöwer

So hatten sich Rocksteady und Warner den Verkaufsstart der PC-Version von *Batman: Arkham Knight* nicht vorgestellt. Während der Titel auf der Konsole problemlos spielbar war, lief er am PC katastrophal: Es gab viele Abstürze und einen 30-Fps-Lock, die Performance war selbst auf High-End-Rechnern bescheiden und gegenüber den Konsolenfassungen fehlten sogar Effekte, darunter die Umgebungsverdeckung. Selbst der Anfang Juli nachgereichte Performance-Patch verhinderte nicht, dass PC-Spieler ihrem Frust in Foren und Youtube-Videos Luft machten. Dazu kam, dass viele Käufer der Steam-Version von ihrem Rückgaberecht Gebrauch machten. Das war offenbar selbst für Warner zu viel, denn kurze Zeit später nahm der Publisher die Steam-Version vom Markt. Der finanzielle Schaden sowie der angeknackste Ruf dürften aller Wahrscheinlichkeit nach beträchtlich sein. Trotzdem stellt sich die Frage, ob es zu diesem Desaster überhaupt hätte kommen müssen. Warum hat man sich für die PC-Portierung nicht mehr Zeit genommen und deren Launch verschoben? Es wäre ja nicht das erste Mal, dass PC-Spieler auf ihre grafisch hochwertigere Variante warten müssen. So lange wie im Falle von *GTA 5* für den PC muss es ja nicht unbedingt dauern, aber gegen eine verlängerte Entwicklungszeit spricht vor allem dann nichts, wenn die Qualität des finalen Produktes diese rechtfertigt.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware laufen aktuelle Titel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Seite: 106

Seite: 108

Seite: 110



Microsoft im Endspurt

Am 29. Juli soll das neue Windows 10 erscheinen. Wir schauen uns den Stand der Entwicklung sowie die Spieleperformance anhand einer fortgeschrittenen Preview an.

Von: Reinhard Staudacher

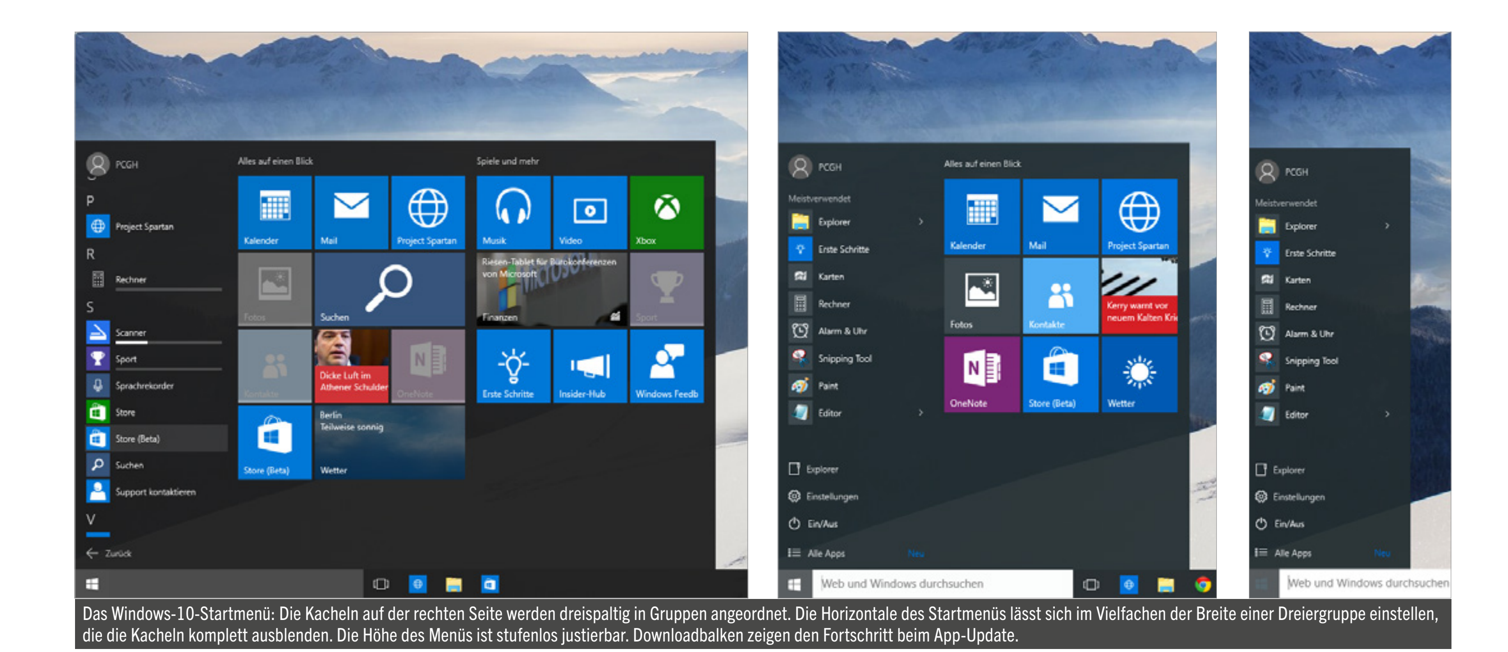
Am 29. Juli soll es so weit sein: Windows 10 wird über Windows Update sowie über den Retail-Weg seinen Weg auf Millionen von Rechnern finden. Das nehmen wir zum Anlass, um Ihnen einen letzten großen Überblick vor der Veröffentlichung zu verschaffen. Denn die öffentlich stattfindende Entwicklung verläuft rasend schnell, quasi im Minutentakt gibt es neue Builds.

Für Nutzer von Windows 7 und 8 gibt es zudem gute Nachrichten: Microsoft wird den Umstieg auf Windows 10 für jenen Nutzer ein Jahr lang kostenlos anbieten. Allerdings sind hier bei Weitem noch nicht alle Fragen klar beantwortet. Den aktuellen Kenntnisstand zum Umstieg auf Windows 10 stellen wir im Kasten auf Seite 98 vor.

BESSER STARTEN

Der Star unter der Neuerungsliste von Windows 10 ist natürlich das Startmenü, das im Laufe der Entwicklung nicht nur einmal überarbeitet wurde. Im aktuellen Build 10350 behält Microsoft die grundlegend eingeschlagene Richtung bei: Das Startmenü besteht aus einer Programm/App-Liste in der linken Spalte sowie einer Kacheldarstellung in der rechten. Letztere behält dabei die bekannten Funktionen des Windows-8-Startbildschirms bei. So dürft ihr in diesem Bereich Kategorien anlegen und die Kacheln über diese nach Belieben sortieren. Die Kacheln sind grundsätzlich dreispaltig und werden – falls die Fläche nicht ausreicht – untereinander angezeigt. Zudem lässt sich das Startmenü durch das Ziehen der Kanten (wieder) stufenlos skalieren. Das gehörte schon einmal zum Funktionsumfang einer der ersten Versionen des neuen Startmenüs, wurde im Laufe der Entwicklung dann aber wieder entfernt. Wenn ihr alle Kacheln aus der rechten Seite des Menüs entfert, dürft ihr es auch so eng zusammenschieben, dass nur noch die linke Spalte sichtbar ist – ihr habt damit ein Startmenü, das im Format dem älterer Windows-Versionen, beispielsweise Windows 98, ähnlich sieht.

Aber auch die linke Seite des Startmenüs hat einige Funktionen dazugewonnen. So befindet sich ganz unten nun eine Reihe fester



Das Windows-10-Startmenü: Die Kacheln auf der rechten Seite werden dreispaltig in Gruppen angeordnet. Die Horizontale des Startmenüs lässt sich im Vielfachen der Breite einer Dreiergruppe einstellen, die die Kacheln komplett ausblenden. Die Höhe des Menüs ist stufenlos justierbar. Downloadbalken zeigen den Fortschritt beim App-Update.

Buttons, etwa zum Anzeigen aller Programme (inklusive Apps), aber auch ein Direktlink in die Systemsteuerung sowie die Verknüpfung zum Ein- und Ausschalten des PCs, die ursprünglich in der rechten oberen Ecke zu finden war.

Modern-UI-Apps, die seit Windows 10 „Universal Apps“ oder auch „Moderne Apps“ heißen, werden aber gleichberechtigt zu normalen Anwendungen in der linken Seite des Startmenüs angezeigt. Sollte für diese ein Update vorhanden sein, aktualisieren sie sich automatisch. Während der Aktualisierung lässt sich der Fortschritt über einen Balken neben der Universal App verfolgen. Die Jumplists erreicht ihr wie bisher durch einen Pfeil an der Verknüpfung, sie sind nun jedoch als Klappmenü ausgeführt. Eine erfreuliche Kleinigkeit ist, dass der Explorer nun auch das direkte Anpinnen von Ordnern an die Jumplist per Kontextmenü beherrscht.

Das neue Design des Startmenüs eignet sich – verglichen mit Windows 7 – besonders gut, wenn ihr das Startmenü mit einer an den linken oder oberen Bildschirmrand verlegten Taskleiste verwendet. Das Windows-7-Startmenü wirkte so genutzt oft, als befände es sich am falschen Platz. Falls ihr aber zu den Nutzern gehört, die den Startbildschirm lieb gewonnen haben, müssen ihr das Startmenü gar nicht erst verwenden: Den klassischen Windows-8-Startbildschirm aktiviert ihr, indem ihr in der Systemsteuerung unter „Personalisierung“ und „Start“ die Option „Zeigt die Startseite auf dem Desktop im Vollbildmodus an“ einschaltet.

OPTISCHES FEINTUNING

Wer die Entwicklung von Windows 10 in den letzten Wochen verfolgt hat, weiß, dass Microsoft mit der ersten Version der überarbeiteten Icons in der Community für großen Unmut sorgte. Darauf hat man inzwischen reagiert und die arg minimalistischen Piktogramme früherer Builds durch aufgehübschte Varianten ersetzt. Diese sind immer noch sehr minimalistisch, wirken aber eher wie vereinfachte Versionen der bereits aus Windows 7 und 8 bekannten Icons. Insgesamt fügen sich diese aber besser in die Umgebung ein, als das bei den ersten Entwürfen der Fall war.

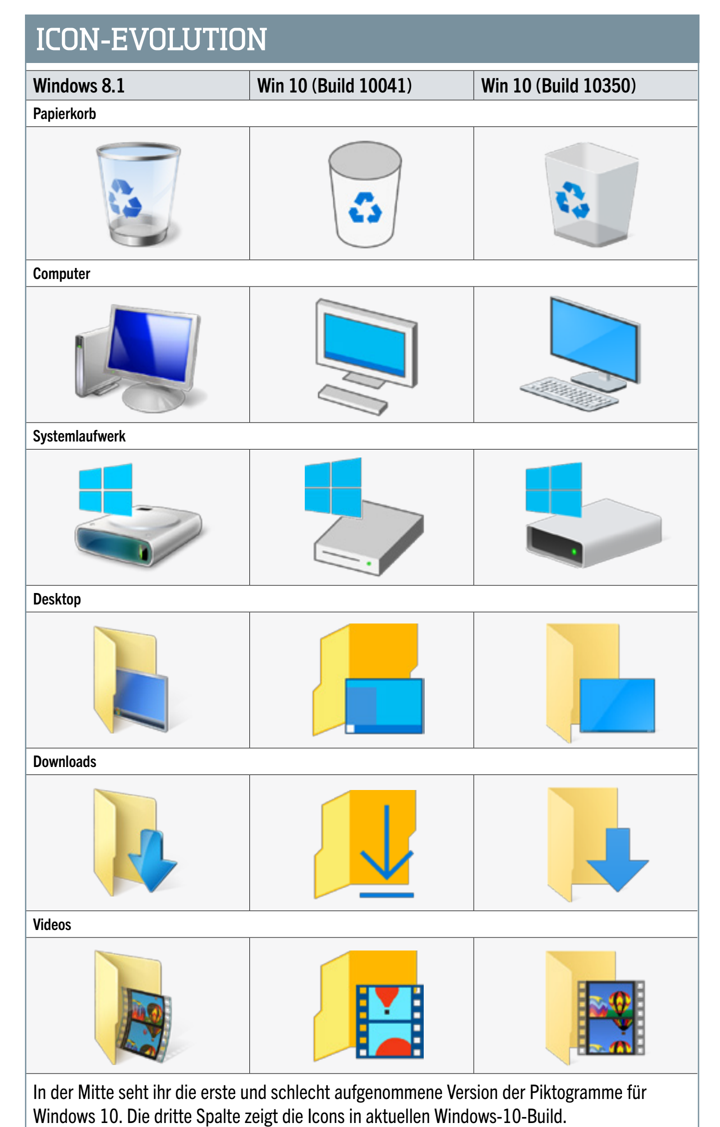
TAPETENWECHSEL

Völlig überarbeitet hingegen wurde die Systemsteuerung: Diese basiert nun auf neun Kategorien, die in einer extrem schlichten Ansicht präsentiert wird. Ein Klick darauf öffnet eine zweispaltige Ansicht, wo links die Unterkategorien und rechts die Einstellungen angezeigt werden. Die neue Systemsteuerung ist die inzwischen einzige „offizielle“ Anlaufstelle für Einstellungen: Alle in der Benutzeroberfläche untergebrachten Schaltflächen führen hier hin. Die klassische Systemsteuerung ist jedoch immer noch vorhanden. Diese erreicht ihr aber nur noch durch die Eingabe von „Systemsteuerung“ in das Suchfeld oder durch einen Rechtsklick auf den Start-Button.

Gleich neben Letzterem befindet sich weiterhin das bekannte Suchfeld. Dieses hat in den zuletzt veröffentlichten Build-Versionen stark an Funktionalität gewonnen, da inzwischen der von den Smartphones bekannte digitale Assistent Cortana integriert wurde. Er ist den bekannten Gegenstücken Siri von Apple und Now von Google sehr ähnlich. Cortana beantwortet Fragen, die ihr eintippen oder einsprechen könnt, und hilft neben der Kontakte- und Terminverwaltung auch bei anderen Dingen.

JONGLIEREN MIT FENSTERN

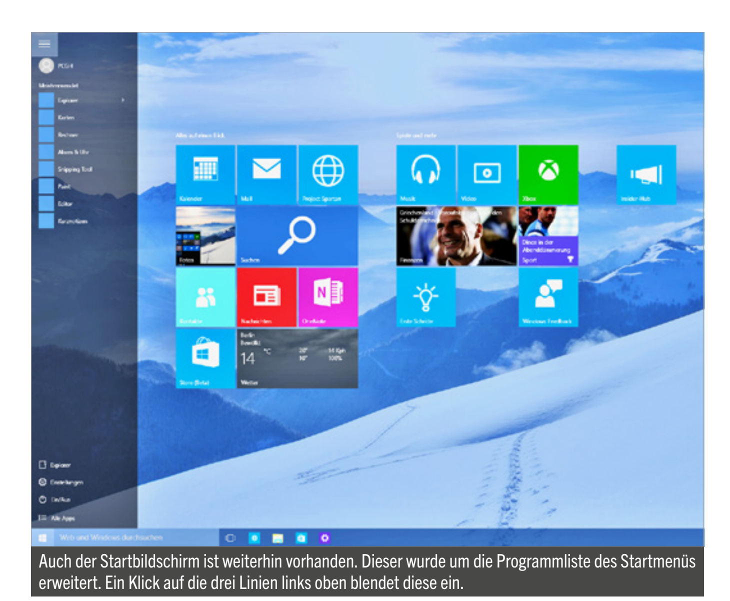
Abermals weiter rechts in der Taskleiste folgt der Button zum



ICON-EVOLUTION

Windows 8.1	Win 10 (Build 10041)	Win 10 (Build 10350)
Papierkorb		
Computer		
Systemlaufwerk		
Desktop		
Downloads		
Videos		

In der Mitte seht ihr die erste und schlecht aufgenommene Version der Piktogramme für Windows 10. Die dritte Spalte zeigt die Icons in aktuellen Windows-10-Build.



Auch der Startbildschirm ist weiterhin vorhanden. Dieser wurde um die Programmliste des Startmenüs erweitert. Ein Klick auf die drei Linien links oben blendet diese ein.

Verwalten von offenen Programmen und Desktops. Beide Funktionen dürften in der Nutzerschaft sehr schnell Freunde finden. Ein Klick auf diesen Knopf weist Windows an, alle geöffneten Programme dieses Desktops in einer übersichtlichen Nebeneinander-Ansicht zu präsentieren. Am unteren Bildschirmrand werden – sofern sich welche in Benutzung befinden – alle weiteren aktiven Desktops mit ihren Programmen angezeigt. Windows 10 beherrscht nämlich das aus dem Unix-Lager lange bekannte Feature mehrerer paralleler Arbeitsflächen. Auf jeder sind nur die dort gestarteten Programme sichtbar, sodass ihr beispielsweise von einem Desktop mit ausschließlich Bildbearbeitungsprogrammen flink auf eine Arbeitsfläche wechseln könnt, auf der nur die Textverarbeitung läuft.

Im Umgang mit vielen Fenstern hilft auch die überarbeitete Aero-Snap-Funktion, die nun allerdings den Namen „Snap Assist" trägt. Fenster lassen sich nicht nur wie bisher an den rechten oder linken sowie den oberen Bildschirmrand ziehen, sondern auch in die Ecken. Windows skaliert in dem Fall das Fenster passend in das zur Ecke gehörende Bildschirmviertel. Das Ganze funktioniert auch mit der Tastatur: Indem ihr die Windows-Taste haltet und die Anwendung mit den Cursor-Tasten Links oder Rechts erst auf eine der Bildschirmhälften legt, könnt ihr sie anschließend mit den Tasten Oben oder Unten auf das obere oder untere Bildschirmviertel skalieren. So haben ohne Weiteres vier Anwendungen auf einem Bildschirm Platz. Das ist sehr hilfreich, besonders im Hinblick darauf, dass nun auch Modern-UI-Apps im Fenster laufen.

Die letzte große Oberflächen-Änderung ist das Action Center. Dieses ersetzt das Wartungscenter aus Windows 7 sowie 8 und befindet sich in der Tray-Leiste. Das Action Center sammelt alle Meldungen, die der Nutzer bisher über Toast- oder Sprechblasen-Be-

WICHTIGE INFORMATIONEN ZUM UPGRADE AUF WINDOWS 10

Mit der Ankündigung, Windows 10 für ein Jahr für bestimmte Nutzer kostenlos zur Verfügung zu stellen, sorgte Microsoft für Freude unter den Anwendern – aber auch für eine Menge Fragen. PC Games fasst den Stand der Dinge in Bezug auf Upgrade und Installation für euch zusammen.

In diesem Kasten versuchen wir, die wichtigsten Fragen zum Update zu beantworten. Leider gibt sich selbst Microsoft bei den Angaben alles andere als eindeutig, zudem variieren die Rechtsprechungen in Bezug auf OEM-Lizenzen hierzulande von denen in den USA, sodass alleine deswegen Unterschiede zu den offiziellen Angaben Microsofts bestehen könnten. Eine Anfrage an Microsoft Deutschland wurde bis zum Redaktionsschluss nicht beantwortet. Zudem können die Angaben seitens Microsoft jederzeit geändert werden.

Das Windows-10-Upgrade ist für Nutzer von Windows 7 und 8 ein Jahr gratis. Muss ich nach Ablauf dieses Jahres ein kostenpflichtiges Upgrade kaufen?

Nein. Laut Aussage von Microsoft bleibt das Upgrade unbegrenzt lauffähig, sofern Sie innerhalb des besagten Jahres auf Windows 10 umsatteln. Die für den Umstieg vorgesehenen Windows-Lizenzen müssen jedoch installiert und mit dem Produktschlüssel aktiviert sein. Zudem muss das Update KB3035583 installiert und die Reservierung im daraufhin angezeigten Pop-up erfolgt sein.

Wie wird das Update ablaufen?

Nach der Anmeldung über das Tray-Icon-Pop-up wird Windows 10 nach Veröffentlichung über Windows Update eingespielt. Nutzer von Windows 7 ohne SP1 beziehungsweise Windows 8(.1) ohne Update 1 müssen den Umweg über eine ISO-Update-Installation gehen.

Was passiert mit dem alten Betriebssystem?

Während der Installation wird das vorher installierte Windows nach C:\windows.old verschoben, die Einstellungen und Programme dabei nach Windows 10 übernommen. Eine manuelle Deinstallation ist nicht möglich. Laut diversen Anleitungen soll es aber möglich sein, durch die Systemwiederherstellung auf das vorher installierte Betriebssystem zurückzuwechseln. Offizielle Angaben zu dieser Verfahrensweise macht Microsoft noch nicht. Das wird auch ein Stück weit damit zusammenhängen, wie Microsoft mit den alten Windows-Lizenzen verfährt.

Was passiert denn mit der alten Windows-Lizenz?

Hier ist Microsoft mit seinen Angaben leider sehr unpräzise. In den offiziellen englischsprachigen FAQs schreibt Microsoft, dass die alte Lizenz „consumed" werde, was so viel wie „verbraucht" bedeutet. Das lässt darauf schließen, dass ein Zurückwechseln auf die alte Windows-Version bei Nichtgefallen von Windows 10 nicht vorgesehen ist und die alte Lizenz erlischt. Hierzu haben wir bei Microsoft angefragt und werden euch beim Bekanntwerden von Neuigkeiten informieren.

Wie kann ich die Windows-10-Lizenz nach dem Update verwenden?

Das offizielle Statement besagt, dass das kostenlose Windows 10 die Lizenz-Gattung vom upgegradeten System erbt. Wenn Sie also eine Retail-Version von Windows 7 oder 8 benutzen, soll auch Windows 10 die Rechte einer Retail-Version bekommen. Aktualisieren Sie eine OEM-Lizenz, wird Windows 10 auch ihre Einschränkungen erhalten.

Der wichtigste Punkt hier: Bei einer OEM-Lizenz bedeutet das, dass ihr diese, Microsofts Ansicht nach, nur auf dem aktuellen PC verwenden dürft und sie durch die Aktivierung auch an das System gebunden ist. Im Falle eines PC-Wechsels wäre dann der Kauf einer kostenpflichtigen Retail-Lizenz nötig. So lautet auch die offizielle Angabe Microsofts zum Upgrade zu Windows 10, welche aber für den englischen Sprachraum formuliert wurde. Für viele Nutzer wäre diese Verfahrensweise ein extremer Nachteil, da Komplettsysteme grundsätzlich nur OEM-Lizenzen nutzen. Aber auch der informierte Kunde, der aufgrund des Preisvorteils fast nur zu deutlich billigeren, aber funktional gleichwertigen System-Builder-Versionen greift, hätte einen Nachteil, da System-Builder-Versionen nichts anderes als OEM-Lizenzen sind.

Allerdings hat die hiesige Rechtsprechung schon mehrmals entschieden, dass OEM-Lizenzen nicht an ein System gebunden sein dürfen und sie auch auf anderen PCs aktivierbar sein müssen. Es ist also fraglich, ob Microsoft diese Einschränkungen hierzulande durchsetzen kann. Diesbezüglich haben wir beim Hersteller nachgefragt.

Was kostet die Retail-Version von Windows 10?

Offizielle Angaben gibt es noch nicht. Inoffiziellen Angaben zufolge sollen die Preise jedoch bei rund 120 Euro für die Home- und stattlichen 200 Euro für die Pro-Version liegen.

Wird eine saubere Installation möglich sein?

Microsoft bejaht dies zwar, aber bei Nachforschungen stellte sich heraus, dass die Entwickler in Redmond darunter etwas ganz anderes als die meisten Anwender verstehen. Funktionieren soll nur das komplette Zurücksetzen des Systems nach der Installation von Windows 10.

Nichtsdestotrotz wird es nach derzeitigem Kenntnisstand notwendig sein, dass auf dem Datenträger, auf dem Windows 10 installiert werden soll, vorab ein Windows 7 oder 8 installiert sein muss. Bei einer fabrikneuen Festplatte wird die kostenlose Upgrade-Lizenz von Windows 10 aller Wahrscheinlichkeit nach die Installation verweigern.

Welche Version bekomme ich?

Nutzer günstigerer Windows-Versionen wie Windows 7 Home Basic, Home Premium sowie Windows 8(.1) non-Pro steigen auf Windows 10 Home um. Läuft auf eurem System Windows 7 Professional oder Ultimate beziehungsweise Windows 8 oder 8.1 mit Pro-Appendix, dürft ihr euch auf eine kostenlose Lizenz von Windows 10 Professional mit allen Funktionen freuen.

nachrichtigungen erhielt. Zudem haben Apps auch direkten Zugriff auf das Benachrichtigungszentrum. So kann eine Facebook-App beispielsweise ihre Meldungen in das Action Center schreiben. Ein Klick darauf bringt den Nutzer dann auf die entsprechende Seite oder öffnet den Link in der App. Unten im Action Center befinden sich die Schnelleinstellungen. Hier kann der Nutzer das Betriebssystem in den Tablet-Modus schalten sowie Ortungsdienste oder VPN (de-)aktivieren. Zudem findet ihr hier auch eine Schaltfläche, die euch direkt in die Systemsteuerung bringt.

ETWAS MEHR AERO

Während frühere Versionen von Windows 10 gänzlich auf die Modern-UI-Designsprache setzten, hat Microsoft beim finalen Windows 10 nun auch etwas Aero in die neueste Fassung des Betriebssystems einfließen lassen: In den Personalisierungseinstellungen ist nun eine Transparenz-Option für die Taskleiste und das Startmenü aktiviert. Deren Farbe orientiert sich in der Voreinstellung am Desktop-Hintergrund und wechselt automatisch, wenn eine neue Tapete gewählt wird. Letztere Funktion war so auch schon in Windows 8 vorhanden, jedoch fehlte hier noch die Möglichkeit der transparenten Darstellung.

UNIVERSAL APPS

Für reine PC-Nutzer nicht unbedingt interessant, aber dennoch erwähnenswert ist Microsofts schon mit Windows 8 angekündigtes Bestreben, Windows über alle Hardware-Fundamente hinweg zu einer Plattform zu verschmelzen. Die Redmonder Entwickler gehen nun den Weg Apples, wo sowohl auf dem Mac als auch auf dem iPhone Systeme auf OSX-Basis laufen, das GUI jedoch auf die Gegebenheiten der jeweiligen Hardware angepasst ist. So sind unter Windows 10 nun als Universal Apps entwickelte Windows-Phone-Anwendungen nutzbar. Die klassischen x86-Windows-Anwendungen bleiben trotzdem dem Desktop vorbehalten, da die meisten Smartphones unter einer ARM-Architektur laufen und die entsprechenden GUI-Frameworks auf dem Smartphone gar nicht vorhanden sein dürften. Die Geräteklasse der Tablets profitiert aber von dieser Entwicklung.

Zudem beherrscht Windows 10 das von Microsoft sogenannte Feature „Continuum“, was das nahtlose Umschalten vom Desktop- zum Tablet-Modus bezeichnet. Wird bei einem Convertible etwa die Tastatur abgezogen, fragt Windows 10 selbstständig nach, ob es in den Tablet-Modus wechseln soll. Das Startmenü wandelt sich nach einer Bestätigung der Frage durch den Nutzer zum Windows-8-Startbildschirm und die Buttons werden etwas größer und damit fingerfreundlicher.

Umgekehrt soll Continuum Smartphones zu einem vollwertigen PC-Ersatz machen: Per Bluetooth werden Maus, Tastatur und Display angeschlossen. Während auf dem kleinen Smartphone-Display immer noch die von dort gewohnte Standardoberfläche genutzt wird, wird auf dem Bildschirm ein System in Desktop-Optik angezeigt, das der Nutzer mit Maus und Tastatur so bedienen kann, als handle es sich um einen PC. Die aus Windows 8 bekannte Eckennavigation sowie die Charms-Leiste sind verschwunden. Obwohl die dazugehörigen Optionen noch in den Eigenschaften der Taskleiste vorhanden sind, wurden sie deaktiviert.

DAS IST SPARTAN

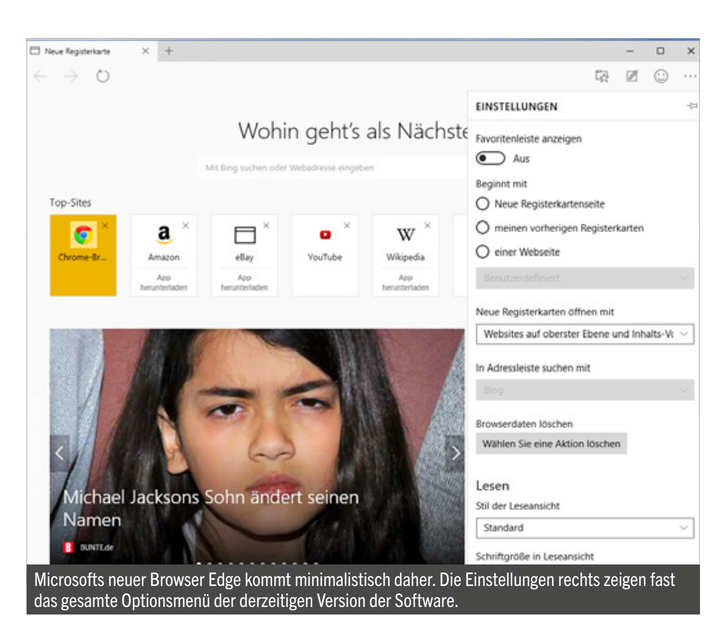
Mit die größte Überraschung an Windows 10 war, dass Microsoft die Gelegenheit nutzt, um den in den letzten Jahren nur mäßig erfolgreichen Internet Explorer abzulösen. Damit versucht Microsoft alte Zöpfe abzuschneiden, die der inzwischen 20 Jahre alte Browser mitschleppt. Aus Kompatibilitätsgründen bleibt er jedoch mit an Bord. Ihn als Standard-Surf-Programm ablösen soll der Browser „Edge“, der bislang unter dem Namen „Project Spartan“ firmierte.

Die Benutzeroberfläche orientiert sich optisch recht stark an Googles Browser Chrome. In der Titelleiste zeigt der Browser linksbündig die Tabs an, in der Navigationsleiste darunter befinden sich die Buttons für das Navigieren und die Adresszeile sowie rechtsbündig angeordnet die Schaltflächen für die Einstellungen, Lesezeichen und die mit Edge neu hinzugekommenen Funktionen. So besitzt Edge nun einen Lesemodus, wie man ihn von Mobilbetriebssystemen wie iOS kennt. Edge blendet nach einem Klick auf den entsprechenden Button alle störenden Elemente inklusive Werbung aus, der Nutzer sieht nur den Aufmacher, die Überschrift sowie den Fließtext. Das Ganze wirkt dabei wie ein Artikel aus der Zeitung.

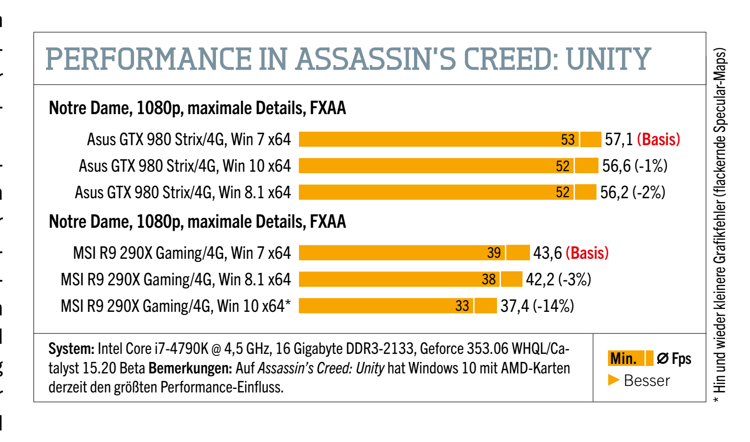
Ein weiteres Funktions-Upgrade zieht sehr großen Nutzen aus dem Stylus, der vielen Surface-Tablets

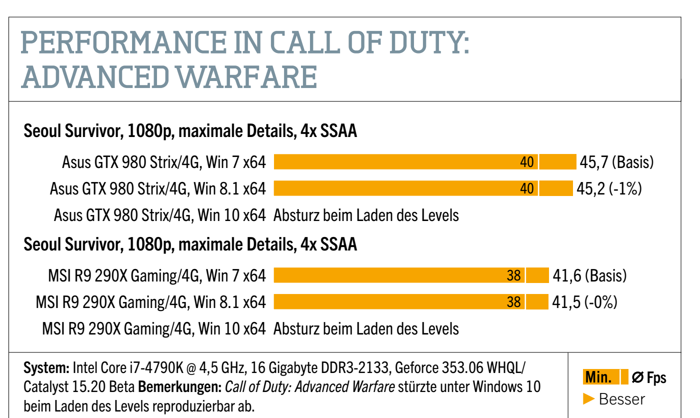


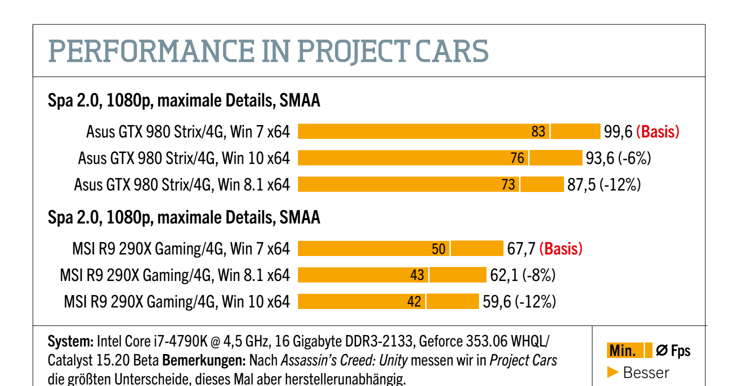
Verwechslungsgefahr: Während man die Namen „Internet Explorer“ und „Edge“ noch gut auseinanderhalten kann, ist das bei den Icons nicht unbedingt der Fall.



Microsofts neuer Browser Edge kommt minimalistisch daher. Die Einstellungen rechts zeigen fast das gesamte Optionsmenü der derzeitigen Version der Software.







PERFORMANCE IN STARCRAFT 2

Veteranen, 1080p, maximale Details, Ingame-AA

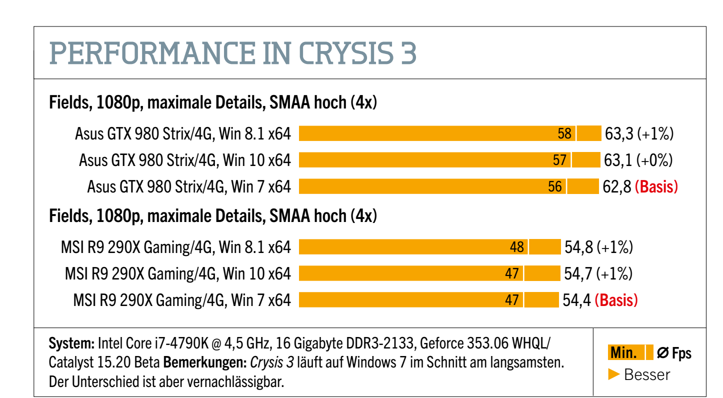
Asus GTX 980 Strix/4G, Win 7 x64 24 43,3 (Basis)
Asus GTX 980 Strix/4G, Win 10 x64 23 42,3 (-2%)
Asus GTX 980 Strix/4G, Win 8.1 x64 22 41,7 (-4%)

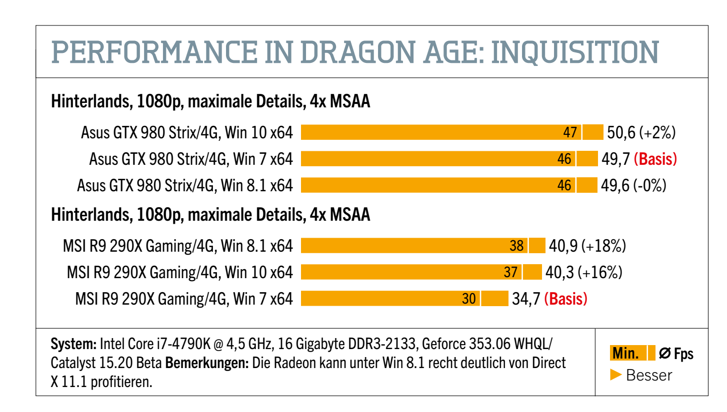
Veteranen, 1080p, maximale Details, Ingame-AA

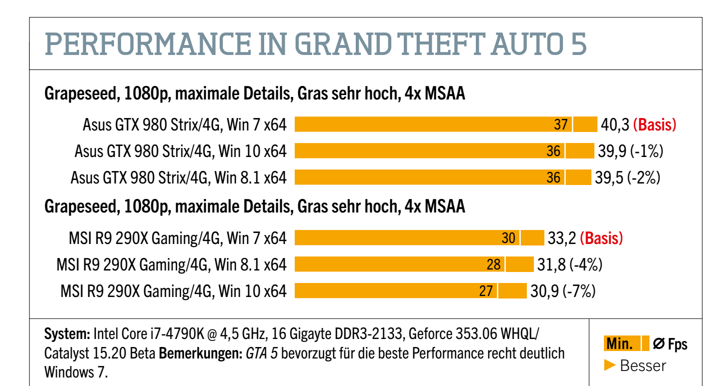
MSI R9 290X Gaming/4G, Win 7 x64 24 42,9 (Basis)
MSI R9 290X Gaming/4G, Win 8.1 x64 23 40,1 (-7%)
MSI R9 290X Gaming/4G, Win 10 x64 21 39,5 (-8%)

System: Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, 16 Gigabyte DDR3-2133, Geforce 353.06 WHQL/ Catalyst 15.20 Beta **Bemerkungen:** Auch hier ist das alte Windows 7 gegenüber den neuen Versionen im Vorteil.

Min. Ø Fps
▶ Besser







beiliegt. Der Button „Webseitennotiz erstellen“ blendet eine Leiste ein, auf der ihr diverse Mal- und Schreibwerkzeuge vorfindet. Mit diesen dürft ihr mittels Stylus oder Maus Notizen auf die Webseite malen, ganz so als handle es sich um ein Stück Papier. In der Werkzeugleiste ganz rechts befinden sich die Einstellungen von Edge. Diese sind im Vergleich zum Internet Explorer extrem verschlankt worden und passen in eine einzige, wenige Zentimeter breite Spalte. Auch an der Geschwindigkeit hat Microsoft ersten Tests zufolge deutlich geschraubt. Während der Internet Explorer 11 in den Benchmarks Octane und JetStream recht weit abgeschlagen hinter Chrome und Firefox liegt, schafft es Edge, sich vor oder zumindest auf das gleiche Niveau der Konkurrenten aus dem Hause Google oder Mozilla zu stellen.

Aus unserer Sicht etwas unglücklich gewählt ist das neue Logo: Dieses nutzt die Initiale des Namens „Edge“ in blauer Farbe. Damit erinnert das Erkennungszeichen frappierend an das des Internet Explorers. Wir vermuten, dass das neue Logo bei nicht eingeweihten Personen sehr oft zu Verwechslungen führen wird.

WEITERE INTERESSANTE NEUERUNGEN

Neben den bis jetzt vorgestellten und sehr konkreten Änderungen plant Microsoft auch einige Anpassungen und Neuerungen, die noch nicht als finale Fassung vorliegen und bei denen noch nicht feststeht, ob sie je den Weg in das fertige Windows finden. Hier ist der Paketmanager Oneget zu nennen, an dem Garret Serack, ein Entwickler von Microsoft, zurzeit arbeitet und von dem eine Vorabversion in Windows 10 integriert ist. Durch diesen lassen sich zukünftig vielleicht Programme wie auf einem unixoiden Betriebssystem durch eingängige Kommandozeilenbefehle installieren. Aber auch eine zentrale grafische Software- und Update-Verwaltung wie etwa Synaptic unter Ubuntu wäre möglich. Zurzeit lässt sich der Windows'sche Paketmanager aber ausschließlich über die Kommandozeile bedienen. So lässt sich etwa mit dem Befehl

install-package-name vlc

der VLC-Player installieren. Als Repository – also der Server, der die Softwarepakete bereithält – dient zurzeit das Archiv von Chocolately. Dieses wird nicht von Microsoft selbst betrieben, sondern vom Entwickler Rob Reynolds, der bereits einen eigenen Windows-Paketmanager namens Nuget anbietet. Er und Microsoft wollen zukünftig miteinander kooperieren. Auch wenn Oneget ein guter Anfang ist, steht für die Zukunft noch viel Arbeit bevor. Denn im Gegensatz zu unixoiden Betriebssystemen erfolgt die Installation von Software immer noch meist manuell über eigene grafische Programme, die nicht ohne Weiteres in einem Silent-Modus und über eine Script-Steuerung ablaufen können. Aktuellen Installern fehlt zudem auch jede Möglichkeit, den Windows-Paketmanager automatisch zur Installation der für das Funktionieren der Software notwendigen Bibliotheken anzuweisen. Das muss zurzeit extern und unelegant über eine separate XML-Datei im Paket gelöst werden.

Windows 10 hat außerdem auch etwas für Freunde der Kommandozeile etwas zu bieten: Erstmals in der Windows-Geschichte funktionieren die gängigen Tastaturkürzel STRG-C und STRG-V auch in der Eingabeaufforderung, was den Umgang mit diesem archaischen Werkzeug extrem vereinfacht.

DES EINEN LEID IST DES ANDEREN FREUD

Als weitere erwähnenswerte Neuerung hat Microsoft angekündigt, das Update-Verfahren von Windows zu überarbeiten. Denn vor allem im letzten Jahr rutschten bei Microsoft sehr viele Updates durch den Prozess, die in der freien Wildbahn für große Probleme sorgten. Diese Sorgen möchte Microsoft künftig mit einer zweistufigen Update-Einstellung abschwächen. Der Nutzer kann in Zukunft wählen, ob er die Updates sofort installieren möchte, allerdings mit dem Risiko, auf ein unerwartetes Problem zu stoßen, oder ob er den Software-Flicken erst später aufspielen will, nachdem er bereits von zahlreichen anderen Nutzern ausgetestet worden ist.

Beide Optionen haben ihre Vor- und Nachteile. Während der Ungeduldige eventuelle Lücken im Betriebssystem schnell stopfen kann, muss der vorsichtige Nutzer mit dem Risiko leben, dass sein Rechner in der Wartezeit über das eigentlich schon gestopfte Sicherheitsleck hin gekapert werden könnte. Umgekehrt geht derjenige, der die Patches schnell installiert, das Risiko ein, dass die Updates sein System zum Absturz bringen.

DIRECT X 12: DIE NEUE GRAFIKSCHNITTSTELLE

In der Zwischenzeit hat Microsoft auch die Arbeiten an der für Spieler wohl wichtigsten Grafikschnittstelle (API) Direct X 12 abgeschlossen. Das Feature-Set steht also fest und muss nun nur noch von den Entwicklern umgesetzt werden. Microsoft holte sich die Inspiration vor allem bei AMDs Mantle-API, die einen Low-Level-Zugang zu den Chip-Funktionen für Entwickler bietet. Damit lässt sich der Hardware mehr Leistung entlocken, allerdings könnte sich das in Zukunft insofern äußern, dass die Spieleentwickler genauer auf die Eigenheiten der verbauten Hardware eingehen müssen. Direct X 12 setzt bei der Anzahl der Draw Calls (Anweisung der CPU an die GPU, etwas zu zeichnen) an, die pro Zeit an den Grafikchip übertragen werden können.

Microsoft forciert einen schnellen Umstieg für die Software. Die Vorteile werden insbesondere in der höheren Performance liegen. So erklärte das chinesische Entwicklerstudio Snail Games, dass es durch eine nur sechswöchige Optimierung eines seiner Spiele (*King of Wushu*) die Bildrate um zehn Prozent steigern konnte, dabei laut eigener Aussage aber noch nicht sämtliche Funktionen der API einsetzt. Zudem wird es künftig möglich sein, die in vielen Gaming-Systemen zurzeit brachliegende GPU im Prozessor zusätzlich zum dedizierten Grafikchip für die Beschleunigung eines Spiels zu nutzen. Microsoft demonstrierte diese Fähigkeit auf der Build-Messe in einem Video, wo die Funktion eine UE-4-Demo von etwa 36 auf 40 Fps beschleunigt. Die Entscheidung zur Nutzung dieser Funktion liegt beim Spieleentwickler. Die auf der E3 von Nvidia und Co. gezeigten Demos für Direct X 12 standen uns leider nicht für eigene Messungen zur Verfügung.

KOMPATIBILITÄT UND PERFORMANCE

Die letzten großen technischen Änderungen in der Windows-Familie fanden mit Windows Vista statt. Seitdem gab es unter der Haube im Großen und Ganzen eine vergleichsweise vorsichtige Weiterentwicklung. Aber dennoch kommt es immer wieder vor, dass auf einer neuen Windows-Version oft genutzte Programme oder Spiele nicht mehr oder nur mit merklich niedrigerer Geschwindigkeit laufen. In dieser Hinsicht können wir fast vollständig Entwarnung geben: Grundsätzliche Kompatibilitätsprobleme begegneten uns in unserem Test mit 30 Spielen nicht. Nur *Call of Duty: Advanced Warfare* zeigte sich auf unserer Benchplattform störrisch und verweigerte sich dem Performance-Vergleich mit Windows 7 und 8 mit einem Absturz beim Laden des Levels. Auf einem anderen System funktionierte der Shooter dagegen einwandfrei. Weitere kleine Probleme konnten wir bei *Assassin's Creed: Unity* entdecken. Der Action-Titel zeigte auf unserem Benchsystem mit AMD-GPU ein leichtes Texturflackern. Das ist nicht zwingend Windows 10 anzulasten, sondern könnte auch auf ein Treiberproblem hindeuten. Zudem lief auch dieses Spiel auf einem zweiten System ohne Probleme.

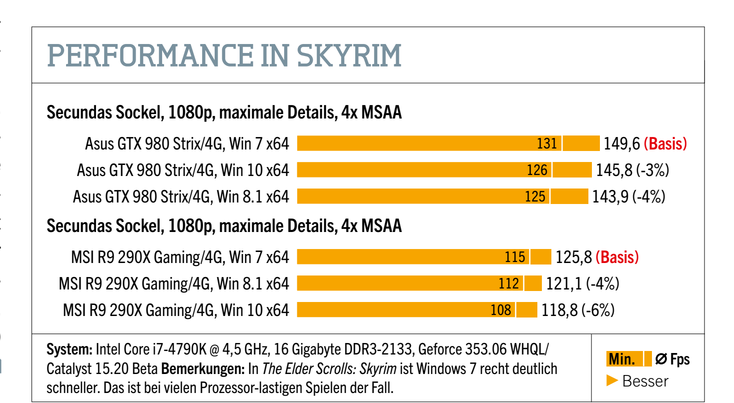
Generell decken sich unsere Erfahrungen mit denen aus den offiziellen Microsoft-Foren, wo Nutzer ebenfalls eine Liste zur Kompatibilität von Spielen und Software unter Windows 10 pflegen (Link: pcgh.de/komp). Dort waren zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Artikels 332 Spiele gelistet, wovon nur 19 meist relativ unbekannte Spiele und Programme Probleme auf Microsofts neuem Betriebssystem aufweisen. Insgesamt können wir hier also ein sehr positives Fazit ziehen. Gleiches gilt für die Spielegeschwindigkeit unter dem neuesten Sprössling der Microsoft'schen Betriebssystemfamilie. Meist sind sowohl Windows 7, 8.1 und 10 ähnlich schnell, wobei es bei CPU-lastigen Spielen eine Tendenz hin zu Windows 7 als schnellstes OS gibt. Des Weiteren fällt auf, dass im Vergleich über die Betriebssysteme hinweg die Nvidia-Karte eine stabilere Leistung als das AMD-Pendant liefert. Das könnte aber am Treiber liegen: Der Geforce 353.03 unterstützt Windows 10 bereits offiziell, während das beim Catalyst 15.20 Beta noch nicht der Fall ist. ❑

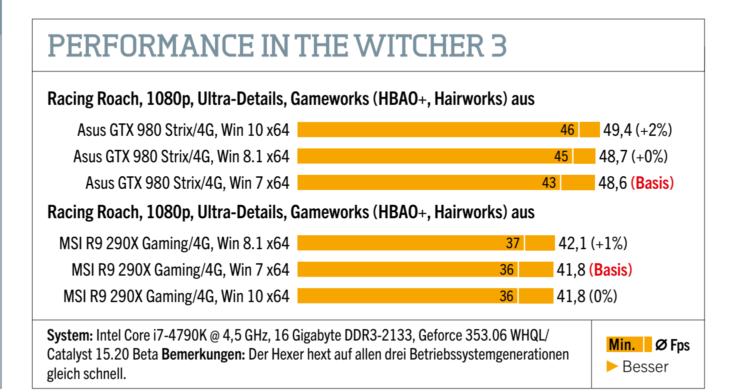
FAZIT

Windows 10 nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung und wird nach dem Modern-UI-Ausschweifer Windows 8 zwar nicht vollständig auf die neue Oberfläche verzichten, sie jedoch so einsetzen, dass sowohl PC- als auch Mobile-Nutzer eine für ihre jeweiligen Geräte angepasste Benutzererfahrung erhalten werden. Mit Direct X 12 verspricht Windows 10 zudem sehr interessant für Spieler zu werden, sofern sich die API bei dieser Zielgruppe schnell durchsetzt.

KOMPATIBILITÄTSLISTE WINDOWS 10

Spiel	Funktioniert?	Anmerkungen
Alien: Isolation	✔	-
Assassin's Creed: Unity	–	Texturflackern auf System mit AMD-Grafik
Assetto Corsa	✔	-
Battlefield 4	✔	-
Call of Duty: Advanced Warfare	–	Absturz beim Laden eines Levels
Cities: Skylines	✔	-
Civilization: Beyond Earth	✔	-
Crysis 3	✔	-
Diablo 3	✔	-
Dirt Rally	✔	-
Dota 2	✔	-
Dragon Age: Inquisition	✔	-
Duke Nukem Forever	✔	-
Elite: Dangerous	✔	-
Evolve	✔	-
Far Cry 4	✔	-
Goat Simulator	✔	-
Grand Theft Auto 5	✔	-
Kerbal Space Program	✔	-
Mittelerde: Mordors Schatten	✔	-
Pillars of Eternity	✔	-
Project Cars	✔	-
Ryse: Son of Rome	✔	-
Starcraft 2	✔	-
The Elder Scrolls 5: Skyrim	✔	-
The Vanishing of Ethan Carter	✔	-
The Witcher 3	✔	-
Total War: Attila	✔	-
Watch Dogs	✔	-
Wolfenstein: The Old Blood	✔	-
World of Warcraft	✔	-







Wie war's vor 5 Jahren?

Die Hardware- und Spiele-Branche ist für ihre Schnelllebigkeit bekannt. PC Games wirft im folgenden Artikel einen Blick zurück auf die „gute alte Zeit“. Im Mittelpunkt unsere Retro-Reportage: Das Jahr 2010.

Von: Reinhard Staudacher/Stephan Wilke

Zugegeben – das Jahr 2010 liegt noch nicht allzu lange zurück und dürfte bei euch noch relativ wenig „Retro-Gefühle“ auslösen. Das macht das Jahr 2010 gleichzeitig aber auch reizvoll, da in den vergangenen fünf Jahren die ganz großen Technik-Revolutionen ausgeblieben sind und viele PC-Nutzer sogar noch Komponenten aus dieser Zeit einsetzen. Wir betrachten, wie sich Hardware aus dieser Ära in damaligen und neuen Spielen gegenüber fünf Jahre jüngeren Vertretern schlägt.

PROZESSOREN 2010

Vor fünf Jahren tritt AMD noch mit der Phenom-II-Riege an, die FX-Serie mit Bulldozer-Architektur ist nämlich erst 2011 gestartet. Die flottesten Modelle zählen mit sechs Kernen zu der höchsten Phenom-II-Aufbaustufe: Der X6 1090T BE mit 3,2 GHz Standardtakt erscheint im April 2010, im Dezember folgt der um 100 MHz beschleunigte X6 1100T BE. AMD hat im Kampf um den Leistungsthron bereits einen beachtlichen Rückstand auf Intel: Im CPU-Index der Kollegen von der PC Games Hardware bringt es der Phenom II X6 1090T BE auf rund 72 Prozent der Leistung des Core i7-980X. Im aktuellen, mit neuer Software ermittelten Index ist die Differenz zwischen Core i7-5960X und FX-9590 mit rund 32 statt 28 Prozent nur unwesentlich größer.

2010 ist AMD aber dennoch deutlich konkurrenzfähiger. Die Lynnfield-Prozessoren mit vier Kernen liegen nämlich in etwa auf Augenhöhe, in einer eigenen Liga spielt nur der sündhaft teure Sechskerner Core i7-980X. Der seit März 2010 erhältliche Chip für den Sockel 1366 mit 3,33 GHz Standardtakt ist auf Hauptplatinen mit X58-Chip zu Hause. Für diesen Artikel platzieren wir ihn zusammen mit 3 x 2 Gigabyte DDR3-1600-RAM auf dem Asus P6T.

GRAFIKKARTEN 2010

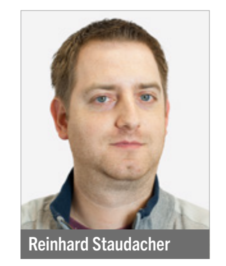
Im Herbst 2009 legt AMD den „Cypress“ getaufen RV870-Grafikchip vor: Die Radeon HD 5870 steckt leistungstechnisch Nvidias Geforce GTX 285 in die Tasche, ist vor allem aber die erste Direct-X-11-Grafikkarte der Welt – passend zum Erscheinen von Windows 7 im Oktober 2009. Aufgrund der starken Nachfrage und eines fehlenden DX11-Gegenstückes von Nvidia verteuert sich die Grafikkarte nach dem Release schrittweise, frühzeitige Umsteiger dürfen sich glücklich schätzen. Nvidias Konter verspätet sich und steht unter keinem guten Stern: Als Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang im Herbst 2009 auf der Bühne der GPU Technology Conference mit den Worten „This [...] is Fermi“ den versammelten Journalisten eine Grafikkarte entgegenstreckt, die sich als nicht funktionsfähige Attrappe entpuppt, hagelt es kräftig Spott und Häme. Zu diesem Zeitpunkt ist noch nicht bekannt, dass die neue High-End-Lösung nicht der Geforce-300-Serie angehört, die nur für OEM-Produkte genutzt wird, sondern das Kapitel Geforce 400 eröffnet.

Das Topmodell Geforce GTX 480 geht schließlich im März 2010 an den Start, unterstützt ebenfalls Direct X 11 und bietet rund 10 bis 15 Prozent mehr Leistung als die HD 5870. Doch die nach dem Physiker Enrico Fermi benannte Architektur wird in Internetforen schon bald nur noch als „Thermi“ verhöhnt, denn die Grafikkarten haben ein Problem: Die Leistungskrone ist mit einem enormen Strombedarf und einer starken Hitzeentwicklung bitter erkauft. Selbst Modelle mit zwei GPUs (Dual GPU) wie die Radeon HD 5970 und Geforce GTX 295 benötigen weniger elektrische Energie.

Ende 2010 bessert Nvidia mit der Geforce GTX 580 nach, legt die Performance-Messlatte

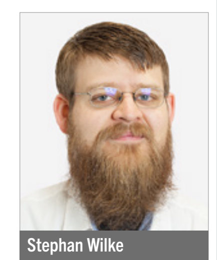
HARDWARE UND SPIELE IM JAHR 2010: ZWEI KOLLEGEN VON DER PC GAMES HARDWARE ERINNERN SICH

Die 2010er-Hardware-Generation war keine schlechte, denn sie war zum Spielen für eine sehr lange Zeit schnell genug.


Reinhard Staudacher

Mein System aus der 2010-Generation setzte sich aus einem Core i7-870, 8 Gigabyte DDR3-1333-Arbeitsspeicher und einer als „Thermi" verschrienen Geforce GTX 480 in Form der AMP!-Edition zusammen. Und wisst ihr, was? Es war erst 2014, als ich die Komponenten nach und nach austauschte, die für fast alles immer noch schnell genug waren, was ich an meinem WUXGA-Display machte. Heute, auf meinem WQHD-Monitor, dürfte das Ganze etwas anders aussehen. Aber trotzdem finde ich es erstaunlich, dass das System so lange hielt – der Austausch erfolgte nämlich nicht durch Leidensdruck in Sachen Rechenleistung, sondern weil meine Plattform schlicht kein USB 3.0 und SATA-6-GBit/s bot.

2010 wird mir dank extremer CPUs und Grafikkarten noch lange im Gedächtnis bleiben. Die GTX 480 war eine schwere Geburt.


Stephan Wilke

In der Redaktion der PC Games Hardware und der zugehörigen PCGHX-Community gab es viel zu diskutieren: Erst irritierte Nvidia mit einer Attrappe (siehe Fließtext), dann verzögerte sich Fermi immer weiter und das finale Produkt wies eine extreme Leistungsaufnahme auf. Rund 1.400 Kommentare gab es zu unserem Online-Test, Nachrüstkühler waren gefragt wie selten zuvor. Für mich war erst wieder die Geforce GTX 580 interessant, die ich im Frühjahr 2011 gekauft habe. Sehr früh dabei war ich (finanziell gesehen unvernünftigerweise) dafür bei den Intel-Sechskernern mit 32-nm-Fertigung. Die hatte ich in dem Jahr allerdings nur in Bench-Systemen im Einsatz, denn kein Spiel benötigte so viel Rechenleistung.



2010 noch beliebte Netbooks haben stark an Popularität eingebüßt. Zum Spielen halbwegs aktueller Titel waren die Geräte nie geeignet.



Die Radeon HD 5870 hatte für rund ein halbes Jahr bis März 2010 den Leistungsthron inne. Mit dem Phenom II X6 ist das AMD im CPU-Segment nicht geglückt.

ein Stück nach oben und senkt gleichzeitig die Leistungsaufnahme. Technisch gibt es aber wenig Neues, der GF110-Grafikchip ist im Prinzip ein neues GF100-Stepping. Kurz vor Weihnachten meldet sich AMD mit der Radeon HD 6970 im Kampf um die schnellste Single-GPU-Lösung zurück, kann aber nur noch aufschließen, jedoch keine neuen Maßstäbe mehr setzen wie noch Ende 2009. Für diesen Artikel greifen wir daher auf die Geforce GTX 480 zurück, die für den Großteil des Jahres 2010 schnellste Grafikkarte mit nur einem Grafikchip.

... UND SONST?

Vor rund fünf Jahren etablieren sich SSDs allmählich im Massenmarkt. Die meisten Kinderkrankheiten sind gelöst, das Vertrauen in die Technik ist gestiegen und die erhältlichen Größen reichen zur Installation des Betriebssystems und einiger Spiele. Modelle mit 120 GByte kosten 2010 rund 300 Euro, 40 GByte schnellen Speicherplatz gibt es für etwa 100 Euro – wobei „schnell" nach heutigen Maßstäben relativ ist: Die Leserate wird von SATA 3 Gb/s auf rund 250 MB/s limitiert, die Schreibrate der meisten Modelle liegt unter 200 MB/s. Den Umstieg auf SATA 6 Gb/s läutet Crucial im Sommer 2010 mit der C300-Serie ein. Festplatten erreichen nur etwa halb so hohe Durchsatzraten, vereinzelt unterstützen sie aber auch schon SATA 6 Gb/s. Modelle mit 1,5 Terabyte gibt es für unter 100 Euro.

Bei Display-Neuerscheinungen dominiert 2010 zwar schon die als Full HD bekannte Auflösung 1.920 × 1.080 (oft im 24-Zoll-Format), bei den Anwendern erfreuen sich aber auch noch 22-Zoll-Geräte mit der Auflösung 1.680 × 1.050 hoher Beliebtheit. Anhänger des Seitenverhältnisses 16:10 finden außerdem Modelle mit 1.920 × 1.200 und – im vierstelligen Preisbereich – 2.560 × 1.600 Bildpunkten. Aus dem TV- und Blu-ray-Segment schwappt das Thema 3D auf den PC über, Nvidia bewirbt Geforce 3D Vision Surround mit Shutter-Brillen – rückwirkend betrachtet recht erfolglos.

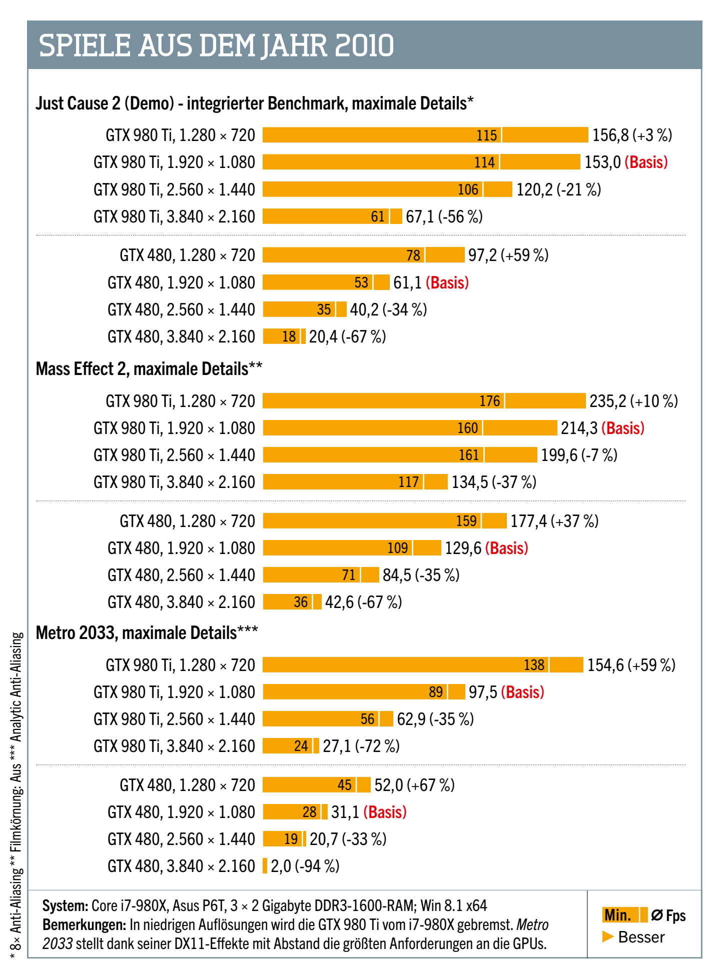
Tablets sind noch ein junges Phänomen, das erste iPad kommt im April auf den Markt. Beliebt als kompakte und günstige Mobilgeräte sind Netbooks. In den Geräten für rund 300 Euro stecken häufig ein Atom-Singlecore mit 1,6 GHz Takt und 1 GB RAM. Die Displays messen üblicherweise 10 Zoll und lösen mit 1.024 × 600 Bildpunkten auf. ❑

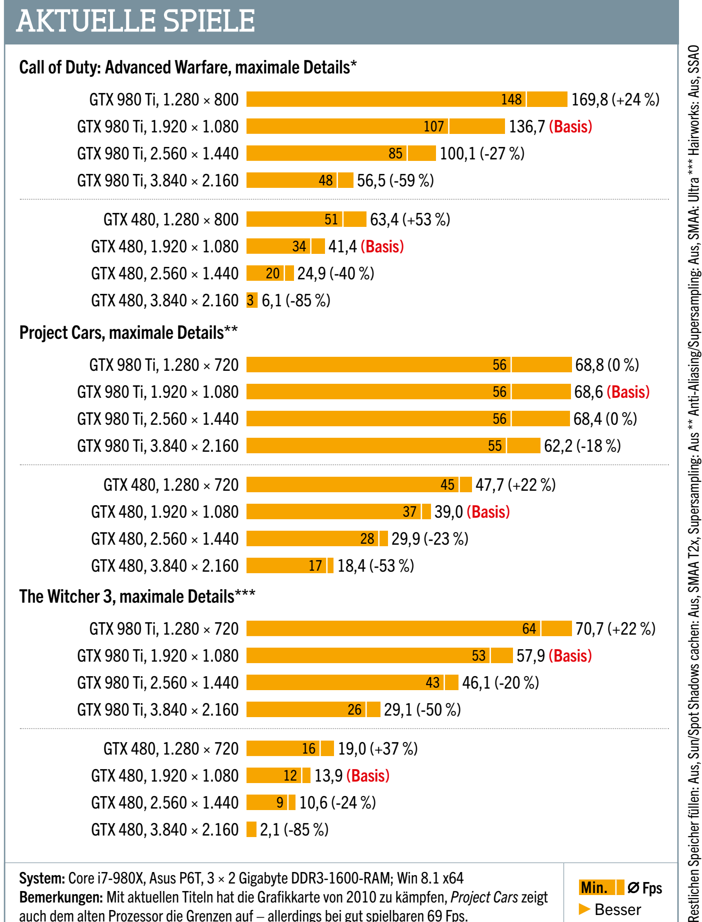
HARDWARE AUS DEM JAHR 2010 IM SPIELE-CHECK

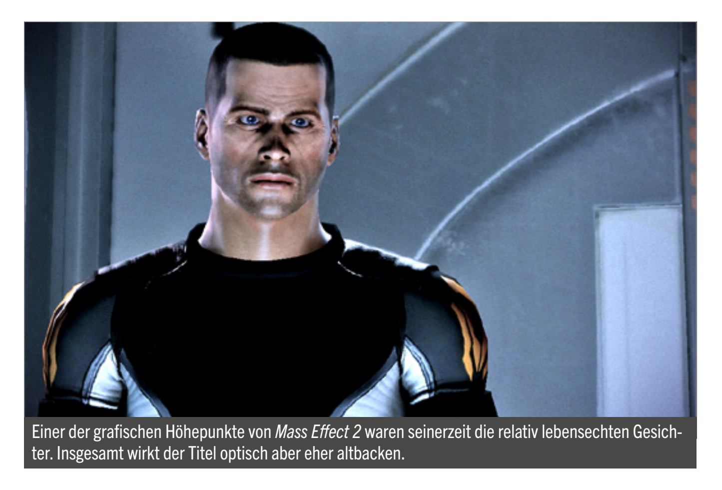
Um zu sehen, wie sich die fünf Jahre alte Hardware schlägt, messen wir die Leistung in sechs Spielen. Drei Titel stammen aus dem Jahr 2010, die andere Hälfte ist nicht einmal ein Jahr alt. Um den technischen Fortschritt zu demonstieren, installieren wir anschließend neue Hardware und benchen erneut. Alle Spiele testen wir nach Möglichkeit bei maximalen Details, etwaige Abweichungen davon geben wir neben den Benchmark-Tabellen an.

DIE ALTE GARDE

Bei den Vertretern aus dem Jahr 2010 handelt es sich um *Just Cause 2*, *Mass Effect 2* und *Metro 2033*. Unter der Haube von *Just Cause 2* steckt die nach dem Entwickler benannte Avalanche-2.0-Engine mit einer rein auf Direct X 10 basierenden Technologie. DX9-Hardware unterstützt der Titel damit ebenso wenig wie das 2010 noch oft eingesetzte Windows XP – durchaus mutig: Windows 7 war zum Release im März 2010 erst seit einigen Monaten auf den Markt, um das recht unpopuläre Vista zu beerben. Der Open-World-Action-Kracher bietet Ambient Occlusion, Bokeh-Depth-of-Field, eine hohe Weitsicht ohne Streaming-Ruckeln und massig Explosionen. Wir greifen auf den integrierten Benchmark der Demo zurück, die






Einer der grafischen Höhepunkte von *Mass Effect 2* waren seinerzeit die relativ lebensechten Gesichter. Insgesamt wirkt der Titel optisch aber eher altbacken.


Dank knackiger Texturen, atmosphärischer Beleuchtung und Liebe zum Detail bietet *Metro 2033* selbst für heutige Verhältnisse noch eine schicke Optik.

aktuelle Grafik-Hardware nicht mehr ernsthaft fordert. Selbst in Ultra HD liegt die GTX 980 Ti mit achtfacher Kantenglättung bei 67,1 Fps (61 Min Fps). Mit der GTX 480 steht dafür das selten unterstützte CSAA im Optionsmenü zur Verfügung.

Mass Effect 2 aus dem Hause Bioware basiert auf der Unreal Engine 3 und befindet sich auf dem technischen Stand von Direct X 9. Schon 2010 ist der Titel damit keine technische Referenz mehr. Für die zahlreichen Zwischensequenzen in Ingame-Grafik haben die Entwickler besonderen Wert auf die Gesichter gelegt – diese sind für einen fünf Jahre alten Titel vergleichsweise detailliert. Dass die GTX 980 Ti selbst in Ultra HD dreistellige Fps-Werte auf den Bildschirm zaubert, überrascht kaum, allerdings schlägt sich selbst die GTX 480 erstaunlich wacker: Wir messen 42,6 Fps in 3.840 × 2.160, was zwar nicht butterweich, aber definitiv spielbar ist. Dies ist angesichts der Tatsache, dass Spieler Monitore mit einer solchen Auflösung 2010 noch gar nicht kaufen konnten und sogar die Bezeichnung „Ultra High Definition" erst Ende 2012 endgültig festgelegt wurde, eine starke Leistung. Hilfreich ist der geringe Speicherhunger von *Mass Effect 2*: Ohne extreme Kantenglättungsmodi belegt das Spiel ohne Grafik-Mods kaum über 1 Gigabyte Grafikspeicher.

Ein anderes Kaliber ist da schon *Metro 2033*. Der Ego-Shooter von 4A Games läuft mit der selbst entwickelten 4A-Engine. Sie basiert auf DX 9, bietet aber optional DX11-exklusive Effekte. Das Spiel ist nicht nur einer der ersten Titel, der DX11-Hardware nutzt, sondern mit GPU-Physx, einer speziellen Post-Processing-Kantenglättung (Analytical Anti-Aliasing), hochauflösenden Texturen und einer aufwendigen Beleuchtung seinerzeit ein Hardware-Fresser. Lässt sich *Metro 2033* wenigstens mit dem damaligen Topmodell GTX 480 in Full HD bei schöner Optik mit rund 60 Fps genießen? Ja, das geht – aber nicht mit allen Details am Anschlag. Zwei Optionen im Untermenü für DX11-Effekte fressen nämlich extrem viel Leistung. Das Deaktivieren von Advanced Depth of Field und Tessellation steigert die Bildrate von 31,1 auf 57,0 Fps, die Min-Fps erhöhen sich von 28 auf 49. Die Grafikqualität leidet dadurch nur leicht, sodass diese beiden Optionen auf älteren DX11-Karten zuerst deaktiviert werden sollten. Selbst die GTX 980 Ti mit fünf Jahren Technik-Vorsprung schafft es nicht, *Metro 2033* in Ultra HD ohne Anpassen der Konfiguration wirklich flüssig darzustellen. *Metro 2033* belegt relativ viel Grafikspeicher – rund doppelt

so viel wie *Mass Effect 2*. 2010 ist das Spiel daher auch ein gern verwendeter Benchmark, um etwa aufzuzeigen, in welchen Fällen die Radeon HD 5870 mit 2 Gigabyte gegenüber der Urversion von 2009 mit 1 Gigabyte punkten kann.

BELEGTER GRAFIKKARTENSPEICHER

Spiel	Auflösung			
	1.280 × 720*	1.920 × 1.080	2.560 × 1.440	3.840 × 2.160
CoD: Advanced Warfare	3.270 Megabyte	3.335 Megabyte	3.725 Megabyte	4.315 Megabyte
Just Cause 2 (Demo)	590 Megabyte	750 Megabyte	980 Megabyte	1.575 Megabyte
Mass Effect 2	550 Megabyte	610 Megabyte	720 Megabyte	1.010 Megabyte
Metro 2033	1.115 Megabyte	1.250 Megabyte	1.475 Megabyte	2.110 Megabyte
Project Cars	1.565 Megabyte	1.600 Megabyte	1.770 Megabyte	2.185 Megabyte
The Witcher 3	1.125 Megabyte	1.225 Megabyte	1.405 Megabyte	2.025 Megabyte

System: Geforce GTX 980 Ti, Core i7-980X, Asus P6T, 3 × 2 Gigabyte DDR3-1600-RAM; Win 8.1 x64 **Bemerkungen:** Angegeben sind die von GPU-Z nach einem Benchmark-Durchlauf angezeigten Höchstwerte. Zu den Benchmark-Settings: siehe Balken-Benchmarks (Sternchentext)

* *Call of Duty: Advanced Warfare* in 1.280 × 800 getestet

AKTUELLE TITEL

Call of Duty: Advanced Warfare ist seit Ende 2014 erhältlich, *Project Cars* und *The Witcher 3* sind erst vor einigen Wochen erschienen. Das neueste *Call of Duty* basiert auf der sechsten Ausgabe der Infinity-Ward-Engine, die laut den Entwicklern fast komplett neu geschrieben wurde. Technisch werden beispielsweise mit Physically Based Shading und Tessellation einige Schmankerl geboten, der optische Gesamteindruck ist aber etwas durchwachsen. Die recht simple Beleuchtung oder auch Artefakte bei Specular-Maps fallen bei genauem Hinsehen ins Auge. Umso erstaunlicher ist der sehr stark ausgeprägte Grafikspeicherbedarf. Selbst in 1.280 × 720 macht sich der Titel schon mit über 3 Gigabyte im GDDR5-RAM der GTX 980 Ti breit.

Wer damit das Schlimmste für die 2010er-Grafikkarte befürchtet, liegt allerdings falsch: In dieser Auflösung ist der Titel mit über 60 Fps gut, in Full HD mit über 40 Fps noch passabel spielbar. Das liegt daran, dass das Spiel die Texturqualität dynamisch anpasst, sobald der Grafikspeicher voll belegt ist – was bei einer mit 1.536 MByte ausgestatteten GTX 480 sehr schnell der Fall ist. Durch das Absenken der Qualität der Texturen, Specular/Normal Maps, Schatten und Screen Space Ambient Occlusion erzielen wir mit der fünf Jahre alten Karte in Full HD 58,4 Fps (51 Min-Fps), allerdings ist auch bei dieser Einstellung der Grafikspeicher stets voll ausgelastet.

Project Cars von Slightly Mad ist entfernt verwandt mit *Need for Speed: Shift* – dort kam die inzwischen stark überarbeitete Madness Engine nämlich 2009 erstmals zum Einsatz. Wiederzuerkennen ist das aber kaum, da die Entwickler die Physik-Engine deutlich aufgebohrt haben und die Fahrzeugmodelle aus bis zu 300.000 Polygonen bestehen. Wie unsere Benchmark-Ergebnisse zeigen, wird die Grafikkarte aus dem Jahr 2015 vom Core i7-980X gebremst, und zwar selbst in der vergleichsweise hohen Auflösung 2.560 × 1.440. Flüssig spielbar ist der Titel aber trotzdem. Das gilt auch für das Topmodell aus Nvidias erster DX11-Generation, aber nicht bei maximalen Details: In pixeliger 720p-Auflösung erzielt das System zwar knapp 48 Fps, bei mehr Bildpunkten sollten allerdings die Details reduziert werden. In Full HD lässt sich die Framerate durch das Absenken des Environment Mappings sowie der Schatten-, Gras- und Reflexionsdetails auf 55,9 Fps (52 Min-Fps) steigern. Bei der immer noch guten Bildqualität ist präziseres Steuern möglich als bei der ausgereizten Full-HD-Konfiguration mit 39,0 Fps (37 Min-Fps). Da das Spiel aufgrund vieler Details, die über Ingame-AA nur bedingt erfasst werden, relativ stark zum Flimmern neigt, sollte auch mit schwächerer Hardware lieber eine höhere Auflösung gewählt und dafür Details reduziert werden; der benötigte Grafikspeicher erhöht sich dadurch nur leicht.

Das Rollenspiel *The Witcher 3* zaubert dank der Red Engine 3 eine sehr weitläufige Spielwelt mit dichter Vegetation, stimmiger Beleuchtung und belebten Städten und Dörfern auf den Bildschirm. Die GTX 980 Ti ist dem Spiel gut gewachsen und liefert bis in WQHD gut spielbare Framerates. Selbst Ultra HD läuft mit rund 29 Fps noch ganz ordentlich. In völlig anderen Fps-Dimensionen rangiert die Grafik-Hardware aus dem Jahr 2010: Magere 19 Fps erzielt die GTX 480 in 1.280 × 720, Spielspaß kommt so nicht auf. *The Witcher 3* kommt mit relativ wenig Grafikspeicher aus, die 1,5 Gigabyte an der Seite des Fermi-Chips genügen. Die GPU selbst muss allerdings stark entlastet werden. Rund 60 Fps lassen sich zwar erzielen, allerdings nur bei minimalen Details in 720p – wie das aussieht, zeigt der Screenshot unten. Nur in Bewegung zu erkennen ist, dass sich beim Durchqueren der Spielwelt die Landschaft vor den Augen des Spielers füllt. Durch das Anheben der Objektsichtweite um eine Stufe lässt sich das Problem bereits mildern, nur allein diese Maßnahme senkt die Framerate aber wiederum auf 52,4 Fps (42 Min-Fps). Full HD bei minimalen Details ist bei 37,3 Fps spielbar, bei 26 Min-Fps gibt es aber keinen Spielraum mehr für Verschönerungen. Schön und flüssig läuft der Titel nur mit einer neueren Grafikkarte, die GTX 480 ist zu langsam. *The Witcher 3* benötigt nur sehr wenig CPU-Leistung und macht dem alten Core i7-980X daher auch keine Probleme. ❑

FAZIT

Heute vor 5 Jahren

Ein High-End-System aus dem Jahr 2010 kann auch aktuelle Spiele noch flüssig darstellen. Allerdings muss dafür die Bildqualität teilweise extrem reduziert werden. Dank Direct-X-11-Unterstützung sind HD 5870, GTX 480 & Co. zwar auf dem Papier noch gut gerüstet, für aktuelle Spiele stellt der kleine Grafikspeicher aber ein großes Problem dar. Rechenintensive Titel wie *The Witcher 3* zeigen der alten Hardware allerdings unabhängig vom Grafikspeicher die Grenzen auf.

2010ER-HARDWARE GEGEN AKTUELLE TECHNIK

Während die aktuelle Grafikkarte in Full HD maximale Details (nicht aktiviert: Hairworks und HBAO+) flüssig darstellt, erzielt das fünf Jahre alte Modell die gleichen Fps-Werte nur bei minimalen Details in 720p. Die Folge sind eine pixelige Darstellung, unscharfe Texturen, simple Vegetation und eine geringe Fernsicht (mit aufploppenden Elementen).

GTX 480: Minimale Details in 1.280 × 720 für 59,9 Fps (47 Min-Fps)



GTX 980 Ti: Maximale Details in 1.920 × 1.080 für 57,9 Fps (53 Min-Fps)



EINSTEIGER-PC



Dank der Radeon R9 280 ist unser Einsteiger-PC nicht unbedingt günstig. Dafür garantiert er eine gute Spieleleistung mit nur wenig Detailreduktion.

€ 761,-

CPU



Hersteller/Modell: .... Core i3-4170 + ... Intel Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 2 Kerne + SMT (2c/4t)/3,7 GHz
Preis: .... 113 Euro

ALTERNATIVE

Da der **Core i3-4170** über zwei Kerne und Hyperthreading verfügt, reicht der hohe Basistakt von 3,7 GHz für die meisten Spiele noch aus. Ein vergleichbarer AMD-Prozessor wäre der **FX-6300 (6 Kerne/3,5 GHz/Turbo: 4,1 GHz)** für **93 Euro**. Wenn ihr den FX-6300 übertakten wollt, solltet ihr anstelle des Boxed-Kühlers den **Alpenföhn Brocken Eco** für **29 Euro** nutzen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI R9 280 Gaming 3G
Chip-/Speichertakt: ..... 972/2.500 GHz
Speicher/Preis: .... 3 Gigabyte GDDR5/**209 Euro**

ALTERNATIVE

Eine Nvidia-Alternative wäre die **MSI GTX 960 Gaming 2G** für **205 Euro**). Die Geforce GTX 960 liegt leistungstechnisch auf demselben Niveau wie die **R9 280**. Allerdings ist MSIs Maxwell-Karte nur mit **2 GB Videospeicher**, was in vielen Spielen, beispielsweise *Watchdogs*, *Assassin's Creed: Unity* oder *Project Cars* zu Rucklern oder optischen Einbußen führt.

MAINBOARD



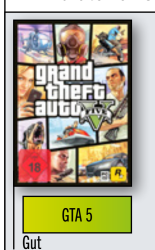
Hersteller/Modell: .... Asus B85-Pro-Gamer
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (B85)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, 3.0 x16 (1), 2.0 x16 (1) x1 (2), PCI (3), **94 Euro**

ALTERNATIVE

Wer sich für den **AMD FX-6300** entscheidet, muss sich auch eine passende Hauptplatine mit **Sockel AM3+** dazu kaufen. Wir empfehlen euch das **Asus M5A97 Evo R2.0 (AMD 970/SB950)** für **91 Euro**. Neben **vier DDR3-Speicherplätzen** bietet das Asus-Board mit **BIOS-Flashback** noch **zwei x16-, zwei x1- sowie zwei PCI-Steckplätze.**

SPIELKAMERAD FÜR SPARER

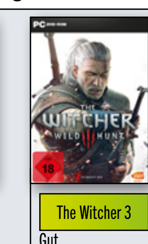
- ⊕ Das Gespann aus i3-4170 und R9 280 ermöglicht bei *GTA 5* Spielspaß mit hohen Details.
- ⊖ Dank Radeon-Schwäche müsst ihr bei *Project Cars* für flüssige Rennen Details reduzieren.
- ⊖ Ohne Detailverzicht ist bei *The Witcher 3* keine Bildrate von 30 Fps in 1080p möglich.



GTA 5
Gut



Project Cars
akzeptabel-gut



The Witcher 3
Gut

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Crucial BX100/ .... Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/250 GByte/ .... 2.000 GByte
U pro Min./Preis: .... /7.200/**85 Euro**/**69 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance Pro (CMY8GX3M2A1866C9)
Kapazität/Standard: ... 2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: .... 11-12-12-30/**59 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon Nightfall U3, ein blau beleuchteter 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**45 Euro**)
Netzteil: .. Corsair CS550M 550 W (**75 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

CRUCIAL BX100 UND OCZ ARC 100: GÜNSTIGE EINSTEIGER-SSDS

Wer beim Bau seines Spiele-PCs nach einer günstigen 240-Gigabyte-SSD sucht, dem empfehlen wir die Crucial BX100 oder OCZs Arc 100 für nur 85 Euro.

Die BX100-Serie deckt bei Crucial den unteren Preisbereich ab: Das schafft sie sogar ganz gut und die auf einem Silicon-Motion-Controller basierende Crucial BX100 mit 240 Gigabyte gehört zurzeit neben der OCZ Arc 100 mit derselben Kapazität zu den günstigsten SSDs auf dem Markt. Im Vergleich mit ihrem großem Bruder MX200 fehlen der preiswerten BX100 jedoch die Schutzfunktion für einen Stromausfall während laufender Write Cycles sowie eine Lizenz der Software Acronus True Image HD.

Mit ihrem Preis von rund 85 Euro zählt auch die Arc 100 mit 240 Gigabyte, OCZs Einsteigermodell der Arc-100-Serie zu den Schnäppchen für preisbewusste Spieler. Im Vergleich mit den besser ausgestatteten Modellen Vector 180 und Radeon R7-Series muss der Käufer Abstriche in Kauf nehmen: OCZ bietet für die Arc 100 nur eine 3-jährige Shield-Garantie, zudem ist die garantierte Schreibleistung niedriger.



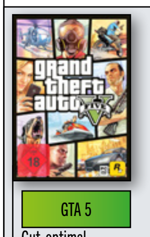
▲ Die Crucial BX100 und die OCZ Arc 100 erreichen bei der Schreib-/LeseLeistung keine Bestwerte. Dafür stimmt der Preis.

MITTELKLASSE-PC



DAS AUGE DARF MITSPIELEN

- ➕ Bei *GTA* ist eine Optik mit fast allen Details möglich. Auf MSAA müsst ihr jedoch verzichten.
- ➖ Die Radeon-Schwäche zwingt für flüssige Rennen bei *Project Cars* zur leichten Detailreduktion.
- ➕ *The Witcher 3* läuft in mit deaktiviertem Hairworks und HBAO+ruckelfrei mit allen Details.






GTA 5	Project Cars	The Witcher 3
Gut-optimal	Gut	Gut-optimal

Das Mittelklasse-Modell bietet eine gute bis sehr gute Spieleleistung. Abgesehen vom Radeon-schwachen *Project Cars* braucht ihr keine Details zu reduzieren.

HARDWARE VON DER E3: RAZER PRÄSENTIERT DIE NEUE MAMBA

Auf der diesjährigen E3 war erstmalig die neu aufgelegte Razer Mamba zu bestaunen. Die bietet einige interessante neue Features wie einen 16.000-Dpi-Sensor.

Mit dem 5G-Lasersensor, der mit 16.000 Dpi abtastet, übernimmt die RGB-beleuchtete Razer Mamba Tournament Edition (Wireless) die Pole-Position bei der Abtastrate. Die ergonomische und Palm-Grip-optimierte Form der Ur-Mamba behält Razer weitestgehend bei. Allerdings verlegt man die in der Regel für die Dpi-Umschaltung genutzten Zusatzknöpfe vom linken Rand der linken Haupttaste hinter das gummierte Vier-Wege-Scrollrad. Die justierbaren Click-Force-Buttons sind ein Extra, das an der verdrahteten und für ca. 100 Euro erhältlichen Variante der Mamba Tournament Edition nicht zu finden ist. Hiermit lässt sich die Druckkraft der Haupttasten zwischen 45 und 95 g in 14 Schritten wählen. Dafür legt Razer jeder Wireless Mamba (Preis: ca. 180 Euro) einen kleinen Schraubendreher bei. Des Weiteren verspricht man eine auf 0,1 Millimeter reduzierte Lift-off-Distanz sowie eine Akkulaufzeit von 20 Stunden für die drahtlose Mamba Tournament Edition.



▲ Die justierbaren Click-Force-Buttons zur Änderung der Druckkraft stehen nur bei der drahtlosen Variante der Razer Mamba bereit.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-8350 + EKL Alpenföhn Himalaya 2
Kerne/Taktung: .... 4m/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... 169 Euro + 38 Euro

ALTERNATIVE

Eine Intel-CPU, deren Preis-Leistungs-Verhältnis mit **AMDs FX-8350** vergleichbar ist, wäre der **Core i5-4460 (4c/4t/3,2 GHz/Turbo 3,4 GHz)** für **170 Euro**. Obwohl der **Boxed-Kühler** der Haswell-CPU deren TDP von 84 Watt stemmen könnte, empfehlen wir euch nicht zuletzt wegen der geringeren Geräuschentwicklung auch hier den **EKL Alpenföhn Himalaya 2**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Sapphire Radeon R9 290 Trix-X NE
Chip-/Speichertakt: ..... 1.000/2.600 GHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**285 Euro**

ALTERNATIVE

Spielt ihr an eurem Rechner oft *Project Cars*, raten wir zu einer Nvidia-Grafikkarte. Mit Radeon-Karten läuft das Rennspiel immer noch nicht ordentlich. Da die GTX 970 deutlich über 300 Euro liegt, empfehlen wird die **Evga GTX 960 SSC ACX 2.0+ 4GB** für **249 Euro**. Auch **Evgas GTX 960** bietet **4 GB Grafikspeicher** und ist deutlich leiser sowie günstiger als die AMD-Karte. Bei der Leistung muss sich die **GTX 960** jedoch der **R9 290** unterordnen – außer bei *Project Cars*.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (2), x1 (2), PCI (2), BIOS-Flashback/**76 Euro**

ALTERNATIVE

Kommt in eurem Spiele-PC der **Core i5-4460** anstelle des **AMD FX-8350** zum Einsatz, benötigt ihr eine **Sockel-1150-Hauptplatine** wie das **Asus H97-Pro Gamer (Intel H97-Chipstaz** für **107 Euro**. Diese Platine kostet zwar ein paar Euro mehr, eignet aber sehr gut für Multi-GPU-Systeme.

RAM



Hersteller/Modell: .... Mushkin Redline Frostbyte (997121F)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-2133
Timings/Preis: .... 9-11-11-28/**120 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/3.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**173 Euro/87 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Thermaltake Suppressor F51/Dämmung, ein 200/120-mm-Lüfter mitgeliefert (**120 Euro**)
Netzteil: .. Fractal Design Newton R3 800 Watt (**130 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)



★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★
DEUTSCHLANDS
ERSTAUNLICH EHRLICHES
FILMMAGAZIN
KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH
TERMINATOR GENISYS:
ARNOLD SCHWARZENEGGER IM INTERVIEW
WIDESCREEN
FALLEN EMPIRE
240 MINUTEN LAUFZEIT!
TOM CRUISE
TOM HANKS
BRAD PITT
GEORGE CLOONEY
HUGH JACKMAN
LIAM NEESON
LEONARDO DICAPRIO
HARRISON FORD
EROTIK
MEN

HIGH-END-PC

Danks AMDs neuer R9 Fury ist „Detailreduktion" für diesen PC ein Fremdwort. Im Gegenteil könnt ihr hier oft noch mit hochwertiger Kantenglättung spielen.



€ 2137,-

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-4790K + Thermalright HR-02 Macho Rev. B
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,4 GHz)
Preis: .... **337 Euro** + **41 Euro**

ALTERNATIVE

Ein in puncto Leistung vergleichbares CPU-Oberklassemodell hat AMD immer noch nicht im Portfolio. Eine Alternative zum **Core i7-4790K** (**Haswell/Sockel 1150**) wäre der Core i7-5820 K (**Haswell-E**) für den **Sockel 2011-v3**. Der ist allerdings mit **ca. 395 Euro** nicht nur teurer. Auch die Infrastuktur (**Platine** und **DDR4-RAM**) für diese CPU kostet mehr Geld.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.040/500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte HBM/**ca. 530 Euro**

ALTERNATIVE

Mit den neuen **Radeon-R9-Generation,** im speziellen mit den **Fury-Modellen** wie die empfohlene **Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X OC**, hat AMD jetzt einen echte **GTX 980**-Konkurrenz auf den Markt gebracht. Wer jedoch nach wie vor Nvidias **Geforce GTX 980** den Vorzug gibt, der trifft mit der **Palit GTX 980 Super Jetstream** für **514 Euro** eine gute Wahl. Diese GTX 980 ist nicht nur leise, sondern verbraucht auch nicht ganz so viel Strom wie alle R9-Fury-Grafikkarten.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte G1.Sniper Z97
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 3.0 (2), x1 2.0 (3), PCI (2), LED **105 Euro**

ALTERNATIVE

Wer mit dem **Core i7-5820K** auf den Sockel **2011-v3 (Haswell-E)** setzt, benötigt eine passende Platine. Damit ihr nicht zu viel Geld ausgebt, empfehlen wir das **MSI X99S SLI Plus** für **208 Euro.** Neben acht Steckplätzen für DDR4-RAM bietet die Platine mit X99-Chipsatz noch einen M.2-Anschluss.

SCHÖNER SPIELEN GEHT NICHT

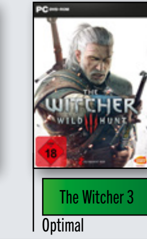
- *GTA 5* ist mit maximalen Einstellungen unter „Erweiterte Grafikeinstellungen flüssig spielbar.
- Die 60-Fps-Grenze wird bei *Project Cars* mit allen Details und aktiviertem SMAA geknackt.
- *The Wichter 3* läuft auch mit Hairworks sowie HBAO+ noch mit durchschnittlich 60 Fps.



GTA 5
Optimal



Project Cars
Optimal



The Witcher 3
Optimal

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident X (F3-2666C12D-16GTXD)
Kapazität/Standard: ... 2x 8 Gigabyte/DDR3-2666
Timings/Preis: .... 12-13-13-35/**162 Euro**

▶ So teuer war noch kein Xbox-One-Pad. Dafür sind die Paddles, das D-Pad und die Thumbsticks aus Stahl gefertigt.

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/
.... Seagate Archive HDD 8000 GB
.... ST8000AS0002-1MA17Z
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/8.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**365 Euro/218 Euro**

E3: MICROSOFT PRÄSENTIERT DEN XBOX ONE ELITE CONTROLLER

Auf der E3 zeigte Microsoft erstmalig den neuen Xbox One Elite Controller. Der ist keine überarbeitete Standardvariante, sondern eine neues, besonders edles Modell.

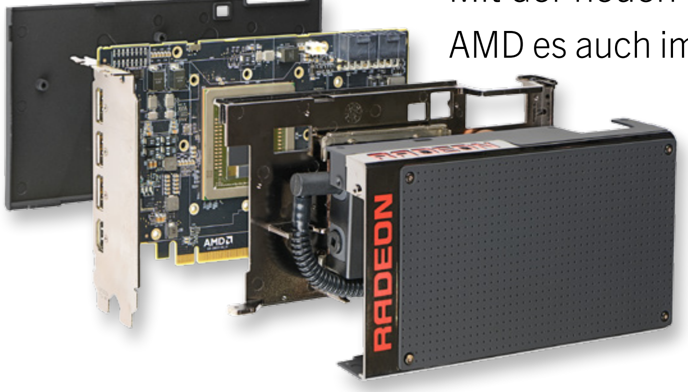
Das Premium-Gamepad, das im Preisvergleich der Kollegen von der PCGH (http://preisvergleich.pcgameshardware.de) mittlerweile für 149 Euro gelistet wird, läuft mit der Xbox One und dem PC – Microsoft wirbt natürlich mit Windows 10. Für PC-Spieler ist ein USB-Kabel beigelegt, den Wireless-Adapter muss man für ca. 25 Euro extra kaufen. Im Paket enthalten sind vier Paddles und sechs Thumbsticks in drei Ausführungen, zwei verschiedene D-Pads und der übliche Kleinkram – jedoch kein Akku oder Play- & Charge-Kit. Die Paddles, das D-Pad und die Thumbsticks sind aus Stahl gefertigt. Über eine App für Windows 10 und Xbox One lassen sich die Knöpfe A, B, X, Y, D-Pad, Bumper, Trigger und Thumbstick-Klick anpassen. Zusätzlich ermöglicht die App auch Einstellungen für den Impulse-Trigger sowie den Rumble-Motor. Mittlerweile gibt es auch einen Veröffentlichungstermin für Deutschland: Amazon zufolge erscheint der Xbox One Elite Controller am 6. Oktober 2015.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Luxe, Sichtfenster, 1x 200/2x 140-mm-Lüfter mitgeliefert. (**155 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platinmax 850W/850 Watt (**150 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**74 Euro**)

AMDs Fiji: Radeon R9 Fury X

Mit der neuen Fiji-GPU samt HBM und Wasserkühlung will AMD es auch im High-End-Bereich wieder wissen. **Von:** Raffael Vötter



Eine brandneue GPU mit 8,6 TFLOPS Rechenleistung, extrem schneller Speicher mit 512 GByte/s und eine serienmäßige Wasserkühlung bietet AMD auf, um Nvidia im High-End-Segment anzugreifen. Doch die Technikoffensive hat ihren Preis: Nicht nur AMDs mit knapp 600 mm² bislang größte und mit 8,9 Milliarden Transistoren auch komplexeste GPU, sondern auch der brandneue „High Bandwidth Memory“ (HBM) treiben zusammen mit der speziell angepassten Wasserkühlung die Kosten in die Höhe: Rund 700 Euro stehen laut umgerechneter Preisempfehlung bald in den Händlerlisten. Kann AMDs neues Schlachtschiff Radeon R9 Fury X Nvidias Maxwell in Bedrängnis bringen?

FIJI – DAS TFLOPS-MONSTER

Die Fiji-GPU misst 596 mm² und spielt damit in derselben Liga wie Nvidias GM200-Chip auf Titan X und GTX 980 Ti. Mit 8,9 Milliarden Transistoren ist er aber noch komplexer und zudem dichter gepackt. In diesem Schaltungspaket integriert AMD 64 Compute-Units à 64 Shader-Einheiten Bei einem Boost-Takt von bis zu 1.050 MHz, welchen die GPU im Spieletest durchweg hält, schafft der Chip so beeindruckende 8,6 Billionen Rechenoperationen pro Sekunde. Da die Quad-TMUs fest in die Compute-Units integriert sind, steigt auch die Textur- entsprechend der Rechenleistung um rund 53 Prozent gegenüber der R9 290X an. Damit liegt die AMD-Karte in beiden Bereichen auch vor Nvidias Flaggschiff(en), der Titan X (je -23 %) sowie der GTX 980 Ti (je -30 %).

(KEINE) SPEICHERSORGEN?

Der HBM-Grafikspeicher ist laut AMD das technische Glanzstück der Fury X und sie ist die erste Karte mit dem besonders breit angebundenen Speichertyp. Anstelle von einem 512 Bit breiten Interface, wie es auf R9 290X oder 390X zum Einsatz kommt, bindet Fiji den Grafikspeicher mit 4.096 parallelen Datenleitungen an. Ja, ihr lest richtig: Das ist acht Mal so viel wie bisher und erfordert eine gänzlich neue Herangehensweise an die Verbindung zwischen Grafikchip und -speicher, denn eine solche Menge an Leitungen auf der Grafikkartenplatine unterzubringen, ist schier unmöglich. Gleichzeitig spart HBM unter anderem aufgrund der niedrigeren Taktrate (1.000 Hz) und Spannung reichlich Strom gegenüber GDDR5 und erlaubt dank der hohen Integration auf ein – im Falle von Fiji 5,5 × 5,5 Zentimeter großes – Package für GPU und Speicher besonders kleine Grafikkarten.

PROBLEMATISCHE KÜHLKONSTRUKTION

Um sowohl den 596 Quadratmillimeter großen Fiji-Chip als auch den ihn direkt umgebenden Speicher zu kühlen, setzt AMD beim Referenzdesign auf eine wartungsfreie, geschlossene Flüssigkeitskühlung. Die hinterlässt in Sachen Lautheit gemischte Gefühle. Auf der einen Seite steht die für eine High-End-Grafikkarte exzellente Lautheit unter Volllast von 1,7 Sone. Dieser Wert wird im Leerlauf jedoch mit 1,4 Sone kaum unterschritten. Die Ursache hierfür ist die auf der Grafikkarte montierte Pumpe. Sie erzeugt ein konstantes, hochfrequentes Fiepen. Im Test mit angehaltenem Lüfter und absoluter Stille im Raum beziffert unser Messgerät dieses Geräusch auf 1,3 Sone. Laut AMD soll die Geräuschproblematik bei der nächsten Charge der Fury X behoben sein. Bis dahin hilft es, die Grafikkarte bei abgeschraubter Frontplatte mit ein wenig Schaumstoff stillzulegen.

SEHR GUTE SPIELELEISTUNG

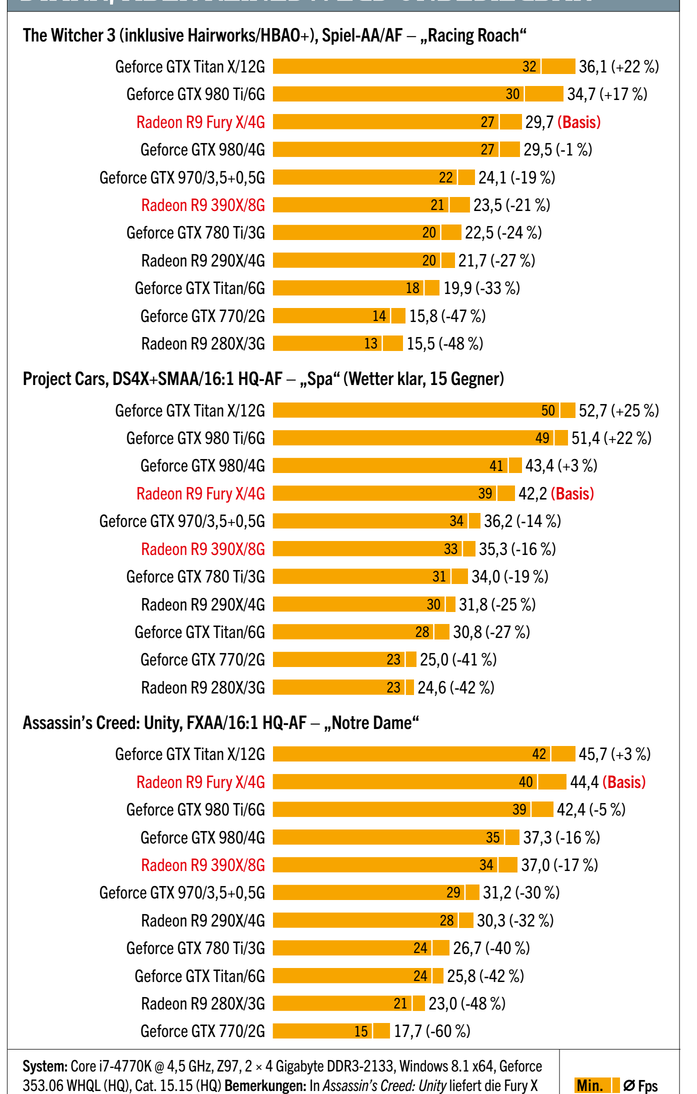
Wie unsere Messungen unten zeigen, ist die Fury X schnell, aber nicht unbesiegbar. Im Benchmark-Index der PCGH-Kollegen, der aus 20 viel gespielten Titel besteht, ordnet sie sich zwischen der GTX 980 sowie der GTX 980 Ti ein und lässt die GTX 970 klar hinter sich. Während die Fury X ihre Rechenleistung in1080p nicht auf die Straße bekommt, zeigt sie bei 2.560 x 1.440 Bildpunkten ihr volles Leistungspotenzial. In der UHD-Auflösung neigt die Fury X bei speicherhungrigen Spielen zum Stocken, je nachdem, wie viel Anti-Aliasing ihr dazuschaltet. Da die Rohleistung nicht das Problem ist, raten wir, bei Speicherengpässen – erkennbar am Stocken vor allem bei abrupten Bewegungen – AA zu reduzieren. ❑

FAZIT

Radeon R9 Fury X

AMDs Wiedereinstieg in den High-End-Markt hinterlässt gemischte Gefühle. Die Kühllösung – falls fiepfrei – überzeugt und auch technisch ist die Fury X dank des Stapelspeichers „HBM“ ein Leckerbissen. Die Performance reicht für fast alle Lebenslagen, genügt allerdings nicht, um an der mit rund 700 Euro etwa gleich teuren GTX 980 Ti vorbeizuziehen.

BENCHMARKS MIT 2.560 X 1.440 PIXELN: FURY X STARK, ABER KEINESWEGS UNBESIEGBAR



System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz, Z97, 2 × 4 Gigabyte DDR3-2133, Windows 8.1 x64, Geforce 353.06 WHQL (HQ), Cat. 15.15 (HQ) **Bemerkungen:** In *Assassin's Creed: Unity* liefert die Fury X eine starke Vorstellung ab und kann sich vor die GTX 980 Ti schieben. In *The Witcher 3* – ebenfalls ein Gameworks-Titel – sowie *Project Cars* schneidet sie dagegen unterdurchschnittlich ab.

PC Games im August



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Wolgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Live, exklusiv und rund um die Uhr: Die Gamescom 2015 auf pcgames.de

Wir berichten ab dem 4. August von der Spielemesse und geben euch die Möglichkeit, dort Redakteure zu treffen.

Am 6. August öffnet die GC in Köln ihre Pforten. Fachbesucher wie wir dürfen schon einen Tag früher auf die Messe, um sich ohne den ganz großen Messetrubel über die vielen Neuheiten informieren zu können. Die Veranstaltung startet in diesem Jahr aber schon am 4. August: Da verrät Microsoft, was Spieler noch in diesem Jahr erwartet und auch die deutschen Entwickler von Piranha Bytes (*Risen, Gothic*) zeigen an diesem Tag, woran sie in den letzten Monaten fieberhaft gearbeitet haben. Alle Infos darüber und natürlich auch Anspielberichte, Screenshots, Trailer und vieles mehr zu allen anderen auf der Messe (vor und hinter den Kulissen) gezeigten Titeln findet ihr wie gewohnt auf pcgames.de. Und wo immer möglich (und halbwegs legal) werden unsere Kamerateams natürlich Gameplay-Szenen aufzeichnen. Alle weiteren Infos rund um die Gamescom findet ihr im beiliegenden Gamescom-Guide und in unserer Messevorschau ab Seite 10. Selbstverständlich wird es auch dieses Jahr einen Lesertreff auf der Gamescom geben. Am 6.8. um 17 Uhr und am 7.8. um 14 Uhr könnt ihr am Computec-Stand (Halle 8, B042) PC-Games-Redakteure treffen und mit ihnen quatschen!



Games TV 24: Die Video-App für Gamer

In Kürze für Windows als Gratis-Download verfügbar!

Nach dem erfolgreichen Launch der Video-App für Gamer auf iOS- und Android-Geräten veröffentlicht Computec Media *Games TV 24* bald ebenfalls für Windows-Smartphones und -Tablets. Auch auf dem Microsoft-Betriebssystem hat die kostenlose App allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte, tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. Die Video-Datenbank von *Games TV 24* wächst kontinuierlich – mittlerweile sind darin bereits tausende Clips zu allen gängigen Gaming-Systemen enthalten. Ab Ende Juli wird *Games TV 24* zum Gratis-Download im Windows Store zur Verfügung stehen.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde





Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.



Im nächsten Heft

Aktuell

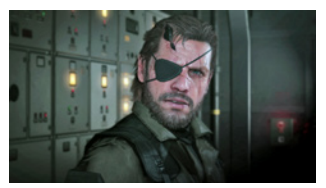
XCOM 2



Diese Überraschung ist Firaxis gelungen: Die Fortsetzung des genialen Rundenstrategiespiels erscheint schon bald – nur für PC und mit umfangreicher Mod-Unterstützung! Wir haben ausführlich Probe gespielt!

Test

MGS 5: The Phantom Pain | So gut ist die Fortsetzung zum Appetithappen *Ground Zeroes*.



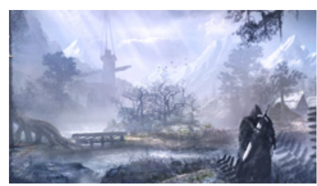
Test

Mad Max | Postapokalyptische Sandbox für Action-Fans mit Benzin im Blut



Aktuell

ELEX | Alles über das neue Sci-Fi-Rollenspiel der *Gothic*- und *Risen*-Macher Piranha Bytes



Sneak Peek

Grand Ages: Medieval | Wir haben PCG-Leser eingeladen, das Strategiespiel exklusiv zu spielen.



PC Games 09/15 erscheint am 26. August!

Vorab-Infos ab 22. August auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

ASSASSIN'S CREED 2



Vorhang auf für erste Assassinen-Abenteuer mit dem charismatischen Ezio Auditore als Hauptcharakter: Wertung in PC Games 04/2010: 88!

* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Marc Brehme, Christian Dörre, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Stephan Wilke
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Creative Assembly
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

SATURN PRÄSENTIERT:

WO? **KÖLN** WANN? **6.-9. AUGUST 2015**

gamescom guide 2015

AUF ZU EUROPAS GRÖSSTER SPIELEMESSE

PRÄSENTIERT VON:

PC Games · play4 · Games Aktuell · XBG Games · N-Zone · PC Games Hardware · SFT

WARGAMING.NET HALLE 8, STAND A030



Wargaming.net

Zu Lande, zu Wasser und im Weltall - Wargaming greift nach den Sternen!

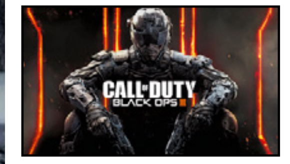
MICROSOFT HALLE 6, STAND 30



Windows 10

Gamertags, Direct X12 & mehr: Deswegen ist das neue Windows für Gamer so spannend!

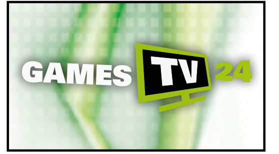
ACTIVISION HALLE 7, PLAYSTATION-STAND



Call of Duty: Black Ops III

Action nonstop: Activisions neuester Teil der legendären Shooter-Reihe.

GAMES TV 24 HALLE 8, B042



Games TV 24

Die Spiele-Video-App für Gamer: Spieletrailer, Testvideos, Messe-specials, Let's-Plays u. v. m.

LIEBE LESERINNEN UND LESER,



THOMAS EDER
PROJEKTLEITER
GAMESCOM GUIDE

Anfang August zieht es Gamer wieder magisch nach Köln – genauer gesagt auf die gamescom, die vom 5.8. bis zum 9.8. ihre Pforten öffnet und einen Einblick in die Zukunft unseres liebsten Hobbys gewährt.

Auch 2015 sind Sie dank des gamescom-Guides perfekt für Europas größte Spielemesse vorbereitet: Hier finden SIe die wichtigsten Infos rund um die Messe, Hallenpläne, Tipps zum Programm, die neuesten Trends der Spielebranche und vieles mehr. Computec Media, das Medienhaus hinter PC Games, play[4], 4players und weiteren Print- und Onlinepublikationen, ist wieder live vor Ort: Schauen Sie doch einfach mal auf einen Sprung bei uns am Stand in Halle 8, B042 vorbei!

Bis zur gamescom!
Thomas Eder



WICHTIGE INFORMATIONEN

zur gamescom

1. ÖFFNUNGSZEITEN:

Öffnungszeiten entertainment area
Als **Privatbesucher** haben Sie von Donnerstag, 06.08.2015 bis Sonntag, 09.08.2015, die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die **entertainment area** zu besuchen.

Öffnungszeiten für Privatbesucher (Halle 5-10):

Donnerstag	06.08.2015	10:00-20:00 Uhr
Freitag	07.08.2015	10:00-20:00 Uhr
Samstag	08.08.2015	09:00-20:00 Uhr
Sonntag	09.08.2015	09:00-18:00 Uhr

Wichtiger Hinweis: Am 05.08.2015 findet der exklusive Fachbesucher- und Medientag statt. Dann ist die gamescom für Privatbesucher geschlossen!

2. ANFAHRTSWEGE:

Anreise mit der Bahn:
Dank ihrer zentralen Lage in Europa erreichen Sie die Koelnmesse von vielen Städten im In- und Ausland schnell mit der Deutschen Bahn. Der ICE-Bahnhof Köln Messe/Deutz liegt direkt am Messegelände.

Die Koelnmesse bietet Ihnen in Kooperation mit der Deutschen Bahn attraktive Sonderkonditionen zu Messen in Köln. **Mit der Bahn ab 99 Euro zur Koelnmesse und zurück.**

Anreise mit dem Auto:
Das Messegelände erreichen Sie schnell und direkt über die Autobahn. Zehn Autobahnen münden in den Autobahnring um Köln. Dieser führt Sie kreuzungs- und ampelfrei direkt zur Messe. Folgen Sie den grünen Hinweisschildern „Koelnmesse“. Rund um das Messegelände stehen etwa 14.500 Parkplätze bereit. Von dort bringen Sie kostenlose Pendelbusse zu den Eingängen.

Anreise mit dem Flugzeug:
Anreise per Flugzeug online buchen:
mehr Informationen unter www.gamescom.de.

3.TICKETPREISE:

	Vorverkauf (Ticket-Shop)		Tageskasse	
Privatbesucher*	**Do./Fr.**	**Sa./So.**	**Do./Fr.**	**Sa./So**
Nachmittagsticket**	–	–	8,00 €	8,00 €
Tageskarte	13,00 €	17,50 €	16,00 €	19,00 €
Tageskarte ermäßigt***	8,00 €	12,00 €	10,00 €	16,00 €
Tageskarte Kind (7–11 Jahre)	7,00 €	7,00 €	7,00 €	7,00 €
Familienticket (gilt für maximal 5 Personen, davon maximal zwei Erwachsene und mindestens ein Kind bis maximal vier Kinder im Alter von 7 bis 11 Jahren)	27,00 €	32,00 €	–	–

Das Ticket gilt für alle öffentlichen Verkehrsmittel im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) und Verkehrsverbund Rhein-Ruhr (VRR).

* Als Privatbesucher haben Sie von Donnerstag, 06.08.2015, bis Sonntag, 09.08.2015, die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die entertainment area zu besuchen! Eintrittskarten für Freitag (07.08.2015) und Samstag (08.08.2015) waren zum Zeitpunkt der Drucklegung des gamescom-Guides im Ticket-Shop bereits vergriffen und nur noch bei Saturn erhältlich. Vor Ort sind noch Nachmittagstickets** verfügbar.

** Von Donnerstag (06.08.2015) bis Sonntag (09.08.2015) können an den Tageskassen vor Ort vergünstigte Nachmittagstickets zum Preis von 8,00 Euro mit Einlass ab 14 Uhr erworben werden. Der Einlass ist allerdings abhängig vom Besucherstrom, sprich von den Austritten vom Gelände. Wartezeiten bei den Nachmittagstickets sind nicht auszuschließen.

*** Die Ermäßigung gilt für Schüler ab 12 Jahre, Studenten, Auszubildende, freiwillig Sozialdienstleistende (FSJ/FÖJ), Schwerbehinderte, Rentner und Senioren ab 65 Jahre.

4. BÄNDCHEN

Was die farbigen Bändchen bedeuten und wo man sie bekommt!
Mit den farbigen Bändchen sorgen die Koelnmesse und die gamescom-Aussteller gemeinsam mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) dafür, dass die jugendlichen Besucher wirklich nur das sehen, was für sie bestimmt ist. Um das zu gewährleisten, muss jeder, der auf der gamescom Spiele ausprobieren möchte, solch ein Bändchen am Handgelenk tragen. Anhand der Farbe erkennt das Standpersonal, welcher Messebesucher in welchen Standbereich darf. Das zu Hause geltende Elternprivileg gilt nicht in der Öffentlichkeit – auf der gamescom darf wirklich nur derjenige in die geschlossenen Bereiche hinein, der das entsprechende Alter ausweisen kann. Außerdem werden die zuständigen Behörden der Stadt Köln die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes vor Ort auf dem Gelände verstärkt überwachen. Die USK prüft vor der Messe jedes Spiel und legt je nach Art und Inhalt des Games die entsprechende Altersfreigabe fest.

Die Farben der Altersbändchen
Die Farben der Altersbändchen entsprechen denen der bekannten USK-Logos:

Bis 12 Jahre = kein Altersbändchen
Ab 12 Jahren = grün
Ab 16 Jahren = blau
Ab 18 Jahren = rot

Wo bekomme ich die Bändchen?
Diese Bändchen bekommen Sie überall auf dem Messegelände, vor den Messehallen, in den Eingangsbereichen, auf dem Messeboulevard und an den Service- und Infostellen in den Hallen.

WICHTIGER HINWEIS: Die Bändchen werden nur vor Ort gegen Vorlage eines gültigen Lichtbildausweises (z. B. Personalausweis, Schülerausweis, Führerschein) ausgegeben! Also nicht vergessen: **Ausweis einpacken** und mit nach Köln nehmen.





INHALT

HERSTELLER:

RUBRIKEN:

WEITERE INFORMATIONEN

zur gamescom

1. ZUTRITTSBESCHRÄNKUNG:

- Zutrittsregelung für Privatbesucher: Als Privatbesucher haben Sie von Donnerstag, 06.08.2015, bis Sonntag, 09.08.2015, die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die entertainment area zu besuchen.

- Zutrittsregelung für Fachbesucher: Nur Fachbesucher haben Zutritt zur business area. Die Koelnmesse GmbH behält sich vor, Fachbesucherkontrollen im Ticket-Shop sowie vor Ort durchzuführen.

- Zutrittsregelung für Kinder: Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren haben in Begleitung der Eltern freien Eintritt. Einlass für Kinder bis 11 Jahre nur in Begleitung eines Erwachsenen. Kinder ab 12 Jahre dürfen auch ohne ihre Eltern auf die Messe. Kleinkinder und Babys bis 3 Jahre haben aus Sicherheitsgründen auch in Begleitung der Eltern keinen Zutritt zur gamescom.

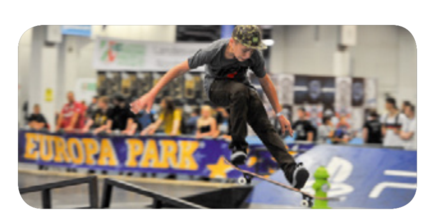
- Zutrittsregelung für Hunde: Auf dem Messegelände ist der Zutritt für Hunde/Haustiere nicht gestattet.

2. EVENTS UND VERANSTALTUNGEN:

Die gamescom hat neben den zahlreichen Ständen der Aussteller auch ein hochkarätiges Rahmenprogramm zu bieten. Hier finden Sie Infos zur gamescom 2015 mit dem event level der Hallen 10.1 und 10.2, der outdoor area, Video Games Live und dem gamescom city festival.



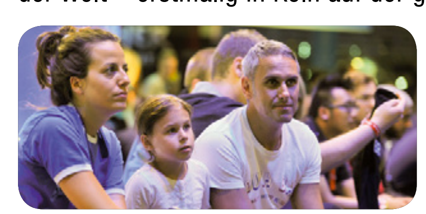
OUTDOOR AREA
Auch in diesem Jahr ist wieder der Außenbereich hinter Halle 8 für Sie geöffnet.



EVENT LEVEL – HALLEN 10.1 UND 10.2
Im Event Level der Hallen 10.1 und 10.2 erwarten Sie Funsport, Action und Chillout!



VIDEO GAMES LIVE
Das erste und erfolgreichste Videospiel-Konzert der Welt – erstmalig in Köln auf der gamescom.



GAMESCOM FAMILY & FRIENDS
Im neuen Bereich „family & friends“ haben Familien mit ihren Kindern die Möglichkeit, in ruhiger und kindgerechter Atmosphäre eine Auszeit vom turbulenten Messegeschehen zu nehmen.



GAMESCOM CITY FESTIVAL
Außerhalb des Messegeländes bietet das Festival ein vielseitiges Programm in der City.

3. HALLENPLAN:

Nutzen Sie den Hallen- bzw. Messeplan, um Ihren Besuch schon im Voraus zu planen. Der Plan zeigt Ihnen den optimalen Weg zu den klar aufgeteilten Hallenbereichen, die durch den Messeboulevard zentral miteinander verbunden sind. Auf den Seiten 26 bis 30 finden Sie den detaillierten Aufbau der entertainment area (Halle 5 bis 10). Hier sind alle Messestände der Hersteller aufgeführt.

Congress-Centrum Nord
Congress Centre North
Eingang West
Entrance West
Auenweg
Zoobrücke
Boulevard
Piazza
Deutz-Mülheimer-Straße
Messekreisel
Privatbesucher
Private visitors
Eingang Nord
Entrance North
Eingang Süd
Entrance South
Eingang Ost
Entrance East
Congress-Centrum Ost
Congress Centre East
DB S
1
2
3
4
5.1
6
7
8
9
10
11

Exklusiv für Privatbesucher
Exclusively for private visitors

PE **Eingang Halle 11 ohne Kassen nur mit Privatbesucher-Ticket aus dem Vorverkauf**
Hall 11 entrance without box office only for private visitors with tickets bought in advance

Eingang Halle 11 ohne Kassen
hall 11 entrance without box office

Weitere Eingänge · Other entrances

E **Eingang entertainment area** · ***entertainment area entrance***
E **Eingang business area (exklusiv für Fachbesucher)**
business area entrance (exclusively for trade visitors)

- **entertainment area** · ***entertainment area***
- **fanshop arena, table top**
- **family & friends**
- **business area** · ***business area***
- **Freigelände/Eventgelände** · ***outdoor area/event area***

IMPRESSUM

computec MEDIA — Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-200

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Projektleiter (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Thomas Eder, Uwe Hönig

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Simon Schmid, Albert Kraus

COO Hans Ippisch

Marketing Jeanette Haag

Produktion Jörg Gleichmar

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wysków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.


MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, N-ZONE, BUFFED, X3, GAMES AKTUELL, PLAY⁴, PCG MMORE, XBG GAMES, GAMES AND MORE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX; RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: CKM, COSMOPOLITAN, JOY, PLAYBOY, HOT, HARPER'S BAZAAR, SHAPE, VOYAGE
Ungarn: CKM, EVA, INSTYLE, JOY, PLAYBOY, SHAPE, MEN'S HEALTH


ALIENWARE
GAME VICTORIOUS
Razer
HYPERX

AUF EINEN BLICK

ACTIVISION.

Diese und viele weitere Activision-Titel werden auf der gamescom vorgestellt:

Call of Duty: Black Ops III

Destiny: Der König der Besessenen

Guitar Hero Live

FEATURES:

- Koop-Kampagne
- Cineastisches Arena-Gaming
- Charakter-Fortschritt
- Neues Bewegungssystem
- Maßgeschneiderte Maps
- Spezialisten Charaktere
- Brandneue Geschichte
- EP-Fortschrittssystem

>> Halle 7 | PlayStation-Stand
>> www.callofduty.com

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Eine Call of Duty-Kampagne, wie es sie noch nie zuvor gegeben hat!

Treyarch hebt das gemeinsame Spielerlebnis in *Call of Duty* auf eine neue Stufe und liefert eine Kampagne, die mit bis zu vier Spielern online im Koop-Modus bestritten werden kann – mit denselben kampferprobten Netzwerkstrukturen und Sozialsystemen, die auch im erstklassigen Multiplayer- und Zombies-Modus zum Einsatz kommen. *Black Ops III* bietet all die epischen cineastischen *Call of Duty*-Spielmomente sowie neue offene Spielgebiete mit arenaartigen Spielelementen, die es den Spielern erlauben, das Spiel immer wieder mit einer anderen Strategie anzugehen.
Jeder Spieler kann darüber hinaus beliebig personalisiert werden: von Waffen und Ausrüstung bis hin zu Fähigkeiten und Aussehen – mit einem vollständigen Fortschrittssystem und einer personalisierten Waffenkammer, um die eigenen Errungenschaften zu präsentieren und ein Kampagnen-Erlebnis zu schaffen, das sich stetig weiterentwickelt.

MACHEN SIE SICH BEREIT FÜR DIE NÄCHSTE STUFE DES MULTIPLAYER-MODUS!
Dank des neuen Bewegungssystems bewegen sich die Spieler flüssig und gewandt in einer Vielzahl von Kombinationen aus kontrollierten Schubsprüngen, Rutschmanövern und Kletterfähigkeiten durch die Umgebung und wahren dabei jederzeit die volle Kontrolle über ihre Waffensysteme. Sämtliche Maps wurden von Grund auf für dieses neue Bewegungssystem entworfen, sodass die Spieler sowohl mit traditionellen Bewegungen als auch mit fortschrittlicheren Taktiken und Manövern erfolgreich sein können. Der Multiplayer-Modus von *Black Ops III* führt außerdem das neue Spezialisten-Charaktersystem ein, das es den Spielern ermöglicht, sämtliche kampferprobten Waffen und Fähigkeiten jedes einzelnen Charakters zu meistern und dabei in den Stufen aufzusteigen.



Grafisch reizt *Black Ops III* die Möglichkeiten der PS4 und Xbox One voll aus.



BEKÄMPFEN SIE DIE UNTOTEN IN EINER NEUEN HORRORGESCHICHTE!

Kein Treyarch-Spiel wäre vollständig ohne den charakteristischen Zombies-Modus – ein vollständiges Spielerlebnis mit eigenständiger Geschichte. *Black Ops III* Zombies ist das bislang spannendste und ambitionierteste *Call of Duty*-Zombies-Erlebnis mit einem vollständigen EP-basierten Fortschrittssystem, das dem packenden Gameplay noch mehr Tiefe und Wiederspielwert verleiht als es Zombies-Fans ohnehin schon gewohnt sind.



Das neuen Bewegungssystem bietet zahlreiche Möglichkeiten bei voller Kontrolle über die Waffensysteme.



Folgende Wargaming.net-Produkte werden auf der gamescom vorgestellt:

World of Tanks
World of Warships
World of Tanks Blitz
World of Tanks Generals
Master of Orion

>> Halle 8 I Stand A030
>> www.wargaming.net

ZU LANDE, ZU WASSER UND IM
WARGAMING GREI

Wargaming auf der gamescom 2015 bedeutet: ein Großereignis, an welches sich die Fans noch lange erinnern werden. Besucher können die Top-Titel ausprobieren, grandiose Preise gewinnen sowie Teil des größten Spieleevents des Jahres sein.

Mit der erfolgreichen Free-to-Win-Strategie von Wargaming und der konsequenten Erweiterung der weltweit erfolgreichen Marke *World of Tanks* auf PC, Konsolen sowie mobilen Endgeräten und mit über 100 Millionen Spielern, kann von einem echten Multiplattform-Blockbuster gesprochen werden.

***World of Warships*, einer der meist erwarteten Titel 2015, steht nun nach erfolgreichen Betaphasen kurz vor dem Stapellauf.**

Zusätzlich strahlt *Master of Orion* aus den Tiefen der Galaxie bereits hell wie eine Supernova. Der neueste Titel wird die Erfolge der Strategiespiele von Wargaming nun auch in die Weiten des Weltalls hinaustragen.



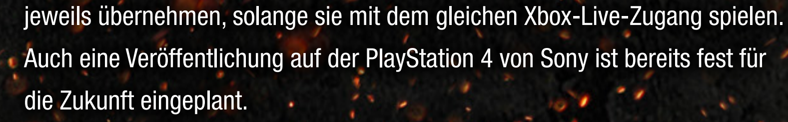
worldoftanks.eu



WORLD OF TANKS

Nach der Veröffentlichung auf der Xbox 360 kommt der weltweite Panzer-Hit jetzt auch auf die Xbox One, wobei Spieler konsolenübergreifend antreten können und ihre individuellen Fortschritte jeweils übernehmen, solange sie mit dem gleichen Xbox-Live-Zugang spielen. Auch eine Veröffentlichung auf der PlayStation 4 von Sony ist bereits fest für die Zukunft eingeplant.





Darüber hinaus feiert Wargaming den ersten Geburtstag von *World of Tanks Blitz*, der Umsetzung auf den mobilen Android- und Apple-Endgeräten.

Auch auf dem PC geht die Entwicklung des Blockbusters permanent mit neuen und innovativen Elementen in allen Spielbereichen weiter.





M WELTALL –
EIFT NACH DEN STERNEN!





worldofwarships.eu

WORLD OF WARSHIPS

Gewaltige Seeschlachten mit mächtigen Schiffen kennzeichnen den derzeit in der Open Beta befindlichen Titel. Dank des neuen Rankingsystems werden die eigenen Kommandantenfähigkeiten kontinuierlich auf die Probe gestellt. Die erste Reihe an deutschen Kriegsschiffen wurde bereits vorgestellt und wird bald vom Stapel laufen. Kapitäne haben damit eine noch größere Auswahl an Schiffen, aber auch mehr stählerne Konkurrenten beim Kampf um die Seeherrschaft – Action Stations!





masteroforion.eu

MASTER OF ORION

Wargaming verkündet voller Stolz die Rückkehr einer echten Spielelegende: *Master of Orion*. Das Team sowie *Master of Orion*-Entwickler der ersten Stunde setzen mit diesem Remake den Reiz eines der ersten rundenbasierten Strategiespiele zeitgemäß um. Mit schier unendlicher Spieltiefe und stimmungsvoller Grafik heißt es in *Master of Orion* bald wieder: erkunden, expandieren, ausbeuten und auslöschen.

AUF EINEN BLICK

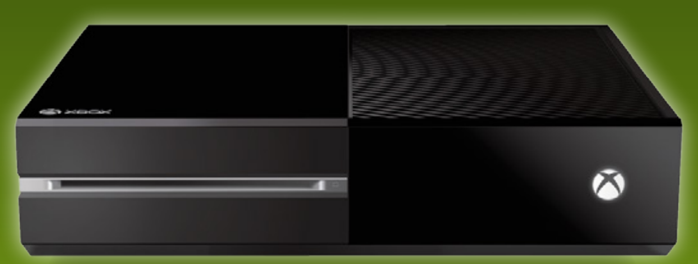


Folgende XBOX ONE Produkte werden auf der gamescom vorgestellt:

Halo 5: Guardians
Forza Motorsport 6
Rise of the Tomb Raider
Quantum Break
u. v. m.

» Halle 6 | Stand B30
» www.xbox.de

XBOX ONE





Auf der diesjährigen E3-Fachmesse ließ Microsoft die Bombe platzen: Die Xbox One wird abwärtskompatibel zur Xbox 360, sodass die heißesten Games des One-Vorgängers auch auf der neuen Xbox abspielbar sind! Damit nicht genug – in Verbindung mit Windows 10 hat die Xbox One bald eine Menge neuer, bahnbrechender Features! So können damit Inhalte von der Konsole auf Oculus Rift, die kommende Virtual-Reality-Brille, gestreamt werden oder man holt sich seine digitale Spielwelt wie beispielsweise eine Minecraft-Kreation via Hololens in die Realität. Cross-Plattform-Gaming, also gemeinsames Spielen von Xbox-One- und PC-Usern, wird mit der Xbox und Windows 10 schon bald alltäglich sein!

ELITE CONTROLLER

Das Controller-Update für alle Core-Gamer lässt keine Wünsche offen: Verstellbare Widerstände bei den Sticks, Gewichtsanpassung sowie Anschlüsse für alle gängigen Headsets machen den Elite Controller zum absoluten Muss für jeden ambitionierten Spieler!

DAS GRÖSSTE EXKLUSIV-SPIELE LINE-UP DER XBOX-GESCHICHTE

Halo 5: Guardians, Forza Motorsport 6, Rise of the Tomb Raider – bereits in diesem Jahr werden auf der Xbox One eine Menge exklusiver Top-Titel veröffentlicht, die jedem Gamer das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen. Damit nicht genug: Auch bei 3rd-Party-Titeln wie *FIFA 16* oder *Fallout 4* dürfen sich Xbox-One-Spieler auf exklusive Features freuen!

HALO 5: GUARDIANS

Ein heimtückischer Angriff zerrüttet den Frieden vieler menschlicher Kolonien und stellt den Master Chief vor seine bisher größte Herausforderung. Stürmische Zeiten erwarten den Spieler, der sich in einer spektakulären Story gegen feindliche Mächte behaupten muss. In dem turbulenten Mix aus altbekannten sowie den vielseitigen neuen *Halo*-Elementen wartet eine einzigartige Erfahrung, die sowohl alte als auch neue *Halo*-Fans begeistern wird!





FORZA MOTORSPORT 6

Mit *Forza Motorsport 6* steht der neueste Teil der bekannten Rennsportserie in den Startlöchern. Alle Rennstrecken und Fahrzeuge sind jetzt noch näher am Original als jemals zuvor. Über 450 originalgetreue Fahrzeuge, 26 international bekannte Strecken, Rennen bei Tag und bei Nacht sowie unterschiedliche Wetterbedingungen lassen das Herz jedes Racing-Fans höher schlagen.



RISE OF THE TOMB RAIDER

In *Rise of the Tomb Raider* wird der Spieler an atemberaubende Orte entführt und erlebt dabei gewohnt packende Abenteuer, gespickt mit kniffligen Rätseln in einer interaktiven Umwelt. Zahlreiche neue Rätsel in verschiedenen Schwierigkeitsgraden bringen die Köpfe der geübtesten Schatzjäger zum Rauchen. Auch die beliebte Survival-Action vergangener Teile kommt dabei nicht zu kurz und bietet die perfekte Kombination aus spannenden Abenteuern und schnellen Fingern am Abzug.



EXKLUSIVE HITS OHNE ENDE!

Neben Halo & Co stehen bereits weitere heiße und Xbox-exklusive Hits in den Startlöchern: Das seit Jahren ersehnte *Quantum Break*, liebevolle Remakes der legendären Klassiker aus dem Hause Rare wie etwa *Perfect Dark, Banjo-Kazooie* und *Conker's Bad Fur Day* oder das erst kürzlich angekündigte Action-Brett *ReCore*. Somit sieht auch die Zukunft für Xbox-One-Spieler dank hochkarätigem, exklusivem Spielenachschub rosig aus.





VORTEIL XBOX BEI 3RD-PARTY-GAMES

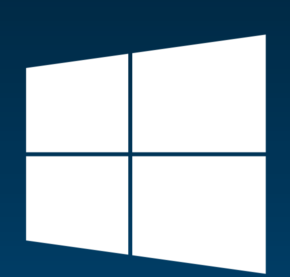
Auch bei Multiplattform-Titeln haben Xbox-Spieler allen Grund zur Freude: Egal ob es dabei wie beim neuen *FIFA 16* um die exklusive Versorgung mit dem FIFA Ultimate Team geht oder gar darum, dass *Star Wars Battlefront* dank EA Access bereits vor der offiziellen Veröffentlichung – und somit vor allen anderen – für Xbox-Besitzer spielbar sein wird.



>> Halle 6, Stand B 30
>> www.windows.de



VORHANG AUF FÜR Windows 10



Folgende Produkte werden auf der gamescom vorgestellt: **Windows 10 | Fable Legends | Gigantic | Minecraft | Neue Gaming PCs**

Windows 10 hat zwar viele neue Funktionen, ist aber intern schlanker geworden und braucht für sich selbst weniger Speicher. Dank vieler Verbesserungen auch bei Treibern hat man dadurch spürbar mehr Geschwindigkeit: schnelleres Booten, weniger Swappen, flinkeres Herunterfahren. Wer von Windows 7 kommt, kriegt mit Windows 10 sechs Jahre Verbesserungsarbeiten frei Haus.

WINDOWS 10 NIMMT SPIELER ERNST

Die neue Version von Windows ist die Erste, die intern für PC-Spieler optimiert wurde – allem voran durch die neue Version von DirectX. DirectX 12 wird bei High-End-Spielen den Grafikdurchsatz deutlich verbessern und damit für flüssigere Framerates und detaillierte Spielewelten sorgen – auch auf schon vorhandener Hardware (sofern das jeweilige Spiel auf DirectX 12 angepasst wird). Aber auch wer seinen PC nicht bis zum Anschlag ausreizt, profitiert. Denn DX12 braucht bei gleicher Grafikleistung weniger Strom. Zudem können Spieleentwickler leichter die Leistungsfähigkeit der Hardware nutzen.

XBOX KOMMT AUF DEN PC

Xbox Live setzt seit Jahren Maßstäbe für einen komfortablen Online-Dienst mit vielen Funktionen. All das kommt jetzt kompromisslos auf Windows-PCs: Mit dem Gamertag, einem Spitznamen für das Microsoft-Konto, kann man sich über alle Spiele hinweg einfach mit seinen Freunden verabreden. Chatten unabhängig vom jeweiligen Spiel ist problemlos möglich. Ein eingebautes Screenshot-Tool speichert Bilder, zudem können Erfolge dank des Game-Videorekorders festgehalten werden. Und wie auf der Xbox One kann dieser in Zukunft auch per Sprache gesteuert werden, sodass man seine Hände nicht vom Controller nehmen muß. In der mitgelieferten Xbox-App kann man seinen Spielfortschritt mit Freunden diskutieren, sich zu Duellen verabreden, erzielte Erfolge vergleichen und Sonderangebote für Gamer aus dem Windows Store finden. Dabei ist es egal, ob man auf dem PC, einem Windows Tablet, der Xbox One oder einem Windows Phone spielt – wenn die Software Xbox Live unterstützt, fließen hier alle Daten zusammen.



VORBEREITET FÜR DIE ZUKUNFT

Array-Mikrofone für perfektes Freisprechen? Einloggen per Gesichtsscan? Neue Gamecontroller? Virtual Reality? Windows 10 ist vorbereitet für alle aktuellen Hardware-Entwicklungen. Mit neuartigen 3D-Kameras oder Fingerabdrucklesern kann man Passwörter quasi abschaffen und die eigenen Daten sichern, aber auch bequem nutzen. Der Xbox One Controller und der neue Xbox Elite Wireless Controller werden für präzises Gaming jenseits von Maus und Tastatur unterstützt. Windows 10 ist vorbereitet für Virtual Reality Hardware wie zum Beispiel Oculus Rift – kein kompliziertes Nachinstallieren, sondern direkte Integration ins System.

MULTIPLAYER, MULTIPLATFORM

Mit *Fable Legends* und *Gigantic* erscheinen noch vor Weihnachten die ersten beiden Spiele, die plattformübergreifend auf Windows-10-PCs und Xbox-Konsolen funktionieren. Dabei kann man nicht nur gegen Freunde spielen, egal welches Gerät sie besitzen: Alle Spielfortschritte und alle In-Game-Käufe des eigenen Charakters wandern mit. Man beginnt zu Hause auf dem PC mit dem Spiel, unterwegs zu einem Freund geht's auf dem Tablet weiter und dort dann auf der Xbox One. Windows 10 ermöglicht es allen Entwicklern mit sogenannten „Universal Apps", ihre Spiele ein einziges Mal zu programmieren und sowohl für PCs und Tablets wie auch für die Xbox-One-Konsole und Telefone mit Windows 10 anzubieten. Dabei kauft man den Titel nur ein einziges Mal und hat ihn dann für alle Geräte zur Verfügung.

KONSOLENFEELING MIT STREAMING

Forza 6 auf dem Tablet spielen? Das geht mit dem nagelneuen Streaming-Feature, welches das Spiel von einer Xbox One auf einen beliebigen PC im eigenen Netzwerk spiegelt. Der Fernseher kann ausgeschaltet bleiben, während der Spieler ein Zimmer weiter auf einem Windows-10-Gerät mit dem Xbox One Controller das originale Spielerlebnis bekommt. Das funktioniert auch mit anderen Apps auf der Xbox One und sogar mit dem (optional erhältlichen) Fernseh-Tuner, dessen Signal auf alle PCs/Tablets im Haus gestreamt werden kann.

UPGRADE? JETZT!

Seit dem 29. Juli ist Windows 10 als kostenloses Upgrade für alle Windows-7- und Windows-8-PCs erhältlich. Das Angebot gilt zwar nur für ein Jahr, aber alle PCs, die in diesem Jahr upgegradet wurden, bleiben bis an ihr Lebensende auf der immer aktuellsten Windows-10-Version. Anders als bisher wird es alle paar Monate neue Funktionen für Windows 10 geben, die ebenfalls kostenlos an alle Nutzer weitergegeben werden. Also: Kostenlos? Schneller? Mehr Funktionen? Da gibt es keinen Grund, zu Hause nicht alle PCs sofort auf Windows 10 upzugraden!

NEUE GAMING-PCS, SCHON JETZT MIT WINDOWS 10, GIBT ES AUCH AN FOLGENDEN STÄNDEN ZU SEHEN:

Alternate Wave	Halle 10.1	D 070
Medion	Halle 9.1	Stand A 051
Nexoc	Halle 10.1	Stand E 061
One	Halle 9	in der ESL Arena
Schenker	Halle 8.1	Stand B 021





>> Halle 11.3 | Video Games Live
>> www.videogameslive.com



VIDEO GAMES LIVE™

Als Veranstaltungs-Highlight erwartet Sie auf der diesjährigen gamescom eine spektakuläre Konzert-Show mit Musik aus den populärsten Videospielen der Moderne und Vergangenheit!





Video Games Live, die spektakuläre Konzert-Show mit Musik aus den populärsten Videospielen aller Zeiten, macht in diesem Jahr Halt auf der Spielemesse gamescom, dem weltweit größten Event für interaktive Unterhaltung in Köln. Am Wochenende des 7., 8. und 9. August präsentiert Video Games Live in der Halle 11.3 der Koelnmesse jeweils um 20:00 Uhr (Sonntag um 18 Uhr) ein audiovisuelles Erlebnis der Extraklasse mit Orchester, Chor, Lichtshow, interaktiven Spielen und Soloauftritten. Karten für die erfolgreichste Videospiel-Konzert-Show der Welt für den 7., 8. und 9. August können über die Internetseite www.tickethall.de/kuenstler/video-games-live erworben werden. Karten für das Premieren-Konzert am gamescom-Freitag, den 7. August, stehen außerdem bei 17 Saturn-Filialen im Großraum Köln zum Verkauf bereit. Die von Spieleindustrie-Superstar Tommy Tallarico produzierte und geleitete Konzertreihe ist eine gelungene Mischung aus Rockkonzert, brillanter Lichtshow und interaktiven Spielen gepaart mit der Kraft und den Emotionen eines Symphonieorchesters. Dieses präsentiert während des Konzerts zahlreiche berühmte Musikstücke aus kultigen Spielen der Moderne und Vergangenheit.

„Wir freuen uns sehr darauf, Video Games Live zum ersten Mal auf die gamescom und nach Köln zu bringen. Die gamescom als Europas größte und eine der weltweit führenden Gaming-Messen stellt für uns eine natürliche Symbiose zu unserer Show dar. Wir freuen uns sehr darauf, gamescom-Besucher und Liebhaber von Videospielmusik auf unserem Gig in Köln begrüßen zu können – dies sollte eine perfekte Gelegenheit sein, einen Tag, an dem sich alles um Computer- und Videospiele dreht, gelungen abzurunden“, so Tommy Tallarico von Video Games Live.

ACHTUNG: Der Zutritt zur Veranstaltung erfolgt über die Halle 11. Der Zutritt zu Video Games Live ist ab 18.30 Uhr auch ohne gamescom-Ticket möglich.



Halle 6

Microsoft

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 01.07.2015)

HALLE 7

BOULEVARD

HALLE 5

1. Microsoft
2. TakeTwo
3. Ubisoft

Halle 7

ACTIVISION

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 01.07.2015)**



1. Activision
2. Bandai Namco
3. Blizzard Entertainment
4. Crytek GmbH
5. EMP Merchandising
6. Konami
7. Sony Entertainment



Halle 8

computec MEDIA

WARGAMING.NET LET'S BATTLE

ROCCAT

NORDEINGANG

HALLE 7

BOULEVARD

1. Astragon
2. Bigpoint
3. Caseking
4. Computec
5. NeocoreGames
6. Nvidia
7. Roccat
8. rondomedia
9. Wargaming Europe S.A.S

Halle 9



Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 01.07.2015)**

7

1

6

9

10

9

2

5

5

5

2 8 3 4

HALLE 10.1

BOUNDARY

BOULEVARD

1. Bethesda Softworks Zenimax
2. Deep Silver
3. EIZO Europe
4. KOEI TECMO Europe Ltd.
5. Nintendo of Europe
6. Oculus VR Inc.
7. paysafecard.com
8. SEGA Europe
9. Square Enix
10. Warner Bros. Entertainment



VORBESTELLEN UND
BETA-ZUGANG SICHERN*
CALL OF DUTY
BLACK OPS III
06.11.15
GAMESCOM 2015
SPIELBAR AM PLAYSTATION-STAND
B-010 IN HALLE 7
Einstufung ausstehend
USK
Rating pending
treyarch
ACTIVISION
PS4™

Halle 10.1



CREATIVE

HALLE 9

BOULEVARD

EINGANG OST

1. Aerosoft
2. ALTERNATE
3. Bundeswehr
4. Creative Labs
5. ESET Deutschland
6. Gameforge 4D
7. Kalypso Media
8. Samsung Electronics
9. Sharkoon Technologies
10. Team 17 Digital Ltd.
11. TeamSpeak Systems

Halle 10.2



Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern **(Stand 01.07.2015)**



BOULEVARD

EINGANG OST

1 2 3 4

1. Deep Silver
2. Family & Friends
3. SAE Institute
4. TECHLAND



ROCCAT
NYTH
3D PRINT
SUPPORT

Dreh deinen PC auf Maximum.

